

# BANZAI



Le troisième épisode de ce fabuleux jeu d'aventure enfin sur Super Nintendo.



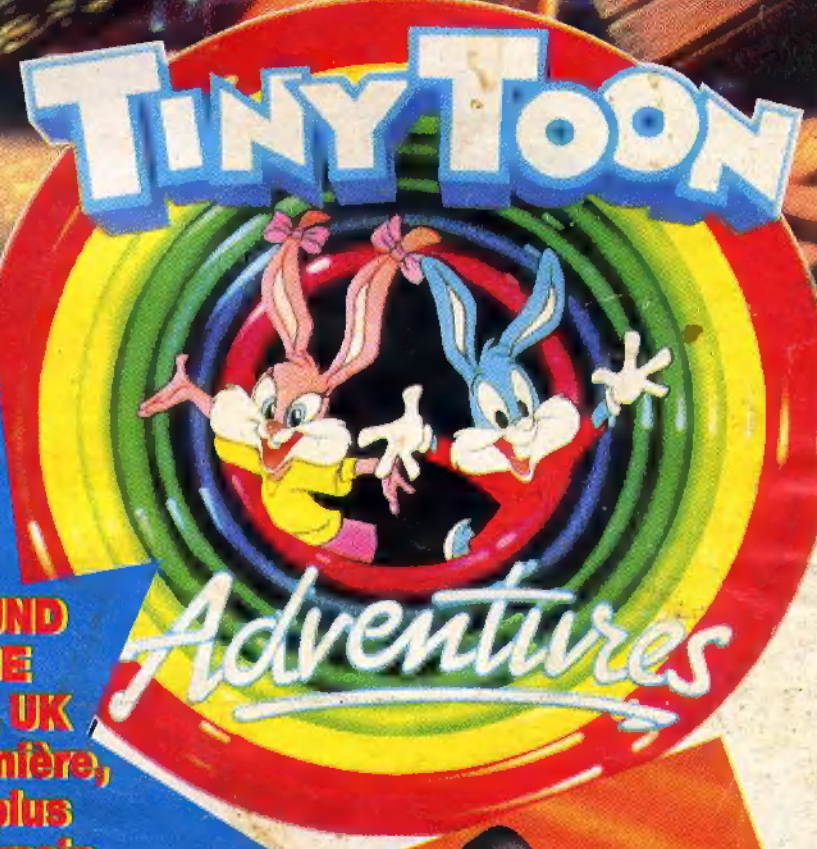
N°4 - NOVEMBRE

LE TEST COMPLET, LE POSTER GEANT

## STREET FIGHTER II



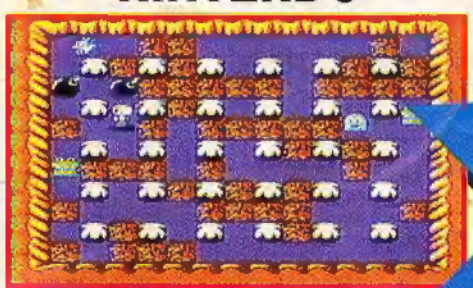
LES 2 LAPINS GIVRÉS DEBARQUENT !



**NOUVEAU !**

**SUPER NINTENDO**

**NINTENDO**



**GAME BOY**



**ROCK AROUND THE GLOBE**  
Japon, USA, UK  
En avant première, les hits les plus chauds de demain

**F1 : ARRIVEE EN TROMBE SUR LA SUPER NINTENDO !**



M4485 - 4 - 10,00 F

Suisse : 3FS  
Belgique : 73 FB  
Canada : 2,50 \$





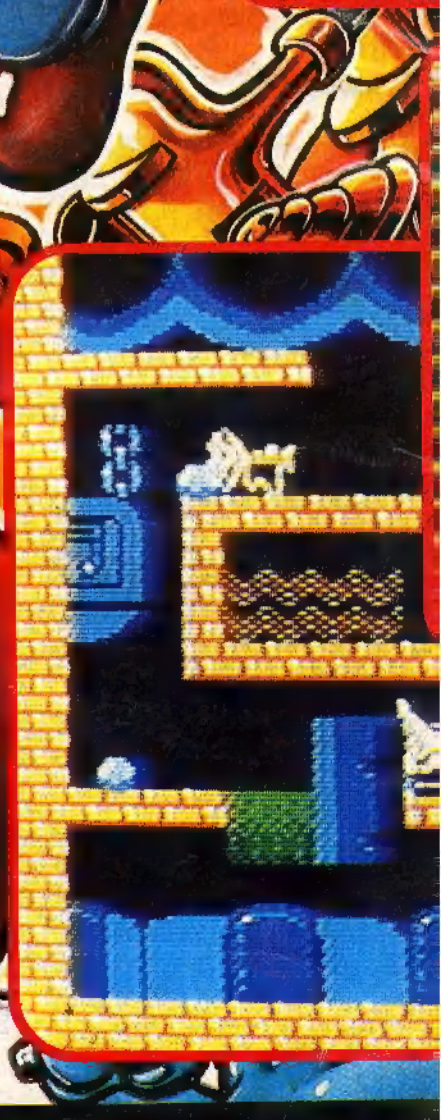
Ap  
RA  
su

# PARASOL STARS

## RAINBOW ISLANDS II

DISTRIBUTION STUDIOS  
TEL: 72-02-57-00

Original  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality





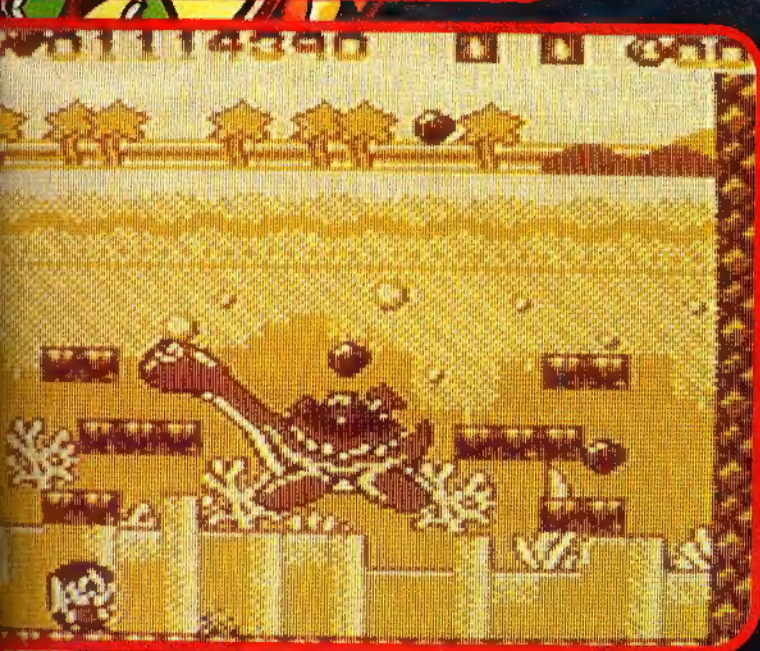
# Après l'immense succès de RAINBOW ISLANDS voici la plus tant attendue...

**TAITO**

TM ET ® SONT DES MARQUES  
DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.



**BUB & BOB** les héros de  
**BUBBLE BOBBLE** ET DE  
**RAINBOW ISLANDS** sont de  
retour pour une troisième aventure. Vous allez  
passer des heures devant vos écrans pour  
découvrir les innombrables tableaux de  
**PARASOL STARS™**.  
Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau,  
le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser  
les vagues d'ennemis. Chaque tableau regorge  
d'ennemis différents et de gros monstres  
envoyés par leur chef diabolique; Chaostikhan.  
Vous pouvez jouer à seul ou à deux à travers  
plus d'une centaine de tableaux. Il vous faudra  
être très habile pour percer le secret de  
**PARASOL STARS™**



**GAME BOY** 

**Nintendo**

**ENTERTAINMENT  
SYSTEM™**





# EDITO

## Glute ! J'ai un zebeu sur la dangue !

Je bous l'avais bromis, et c'est bien ce qui arrive, c'est une méricable abananche de jeux, quasiment tous sufer-excipients qui nous pombent sur la caboche. Que peut dire le plaireau de base, lorsqu'il touche le même nois sur sa bécanique de folie Spreetlighter 2 et Felda 3. Quoi ? Sinon : "Berci, les gars ! Vous nous en refaites des tout mareils quand vous poulez". Gans la série, "je m'éplate et c'est bien mornal, vu mes grands rémites", je vous cropose le 4 ème golet des mlans de Mario 4. Le galazine le plus rock de la magaxie Minpendo se devait de vous croposer cette rouvelle nubrique : "Rock around the globe". From USA and best, from Japon et, en pirect des saboratoires crépidants des goprogrammeurs et des salons feutrés des ébiteurs, quelques insormations plus que paffionnantes sur les beux de nemain. Les 2 pages à larder au chaud et à montrer par metits bouts, aux cobains infrédules tout autant qu'adasourbis. Le bois crochain, nous vous birons comment crancher un mer à remasser ou une dompe à pélo sur votre tonsole dans un bossier gompset sur les acceffoires. Des idées à foison pour les makeaux de Noël. Vous crouverez ébalement les 8 bremières cartes de collection à découper sur du beau carton en pouleur vernissé et à garder brécieusement pour les voir et les nevoir jusqu'à plus soif. Les beux, les zéros, les glans, les aspuces... Le drand maître de l'univers des beux vidéo, abec ces cartes, gorénavant, ça sera toi. Ne rate pas le munéro 5, entore plus meau, enfore plus dros, le 12 nopembre chez les garchands de mournaux.

La Rédaction



**BANZZAI**  
19, rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS  
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60  
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

**REDACTION :**  
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire  
Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, J.P Alba

**REDACTEURS GRAPHISTES :**  
Maquette, création artistique : Marie Priester, Godefroy Luong  
Séverine Dreux-Besnard  
Infographie vidéo : Godefroy Luong  
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque  
Dessinateur : Rémy Gross

**PUBLICITE :**  
Directeur : Antoine Harmel

**FABRICATION :**  
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé  
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

**DIFFUSION, VENTES :**  
Responsable : Olivier Le Potvin  
-TE 73- Tél : (1) 45 22 38 60  
Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris  
Tél : 43 42 00 60  
Tarif abonnement France : 6 numéros / 100 francs.

**PROMOTION :**  
Responsable : Véronique Gardy

**TELEMATIQUE :**  
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

**COMPTABILITE :**  
Chef Comptable : Isabelle Clochette assistée de Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

**DIRECTION EDITORIALE :**  
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli  
Directeur Délégué : Patrick André  
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Banzzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

Imprimerie de Massy - Jean Didier  
N° Commission paritaire : 82323  
Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1992.  
N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

- L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.

- La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Nintendo, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd

Couverture :  
visuel extrait du jeu Street Fighter 2 © Capcom  
visuel extrait du jeu F1 Exhaust Heat © Seta  
visuel extrait du jeu Tiny Toon Adventures © Konami

## INDEX DES TESTS

Paperboy 2 (Super Nintendo)  
Populous (Super Nintendo)  
Rival Turf (Super Nintendo)  
Smash TV (Super Nintendo)  
Street Fighter 2 (Super Nintendo)  
Tortue Ninja 4 (Super Nintendo)  
Ultraman (Super Nintendo)  
WWF (Super Nintendo)  
Zelda 3 (Super Nintendo)

Dynablasters (Nintendo)  
Elite (Nintendo)  
Tiny Toon Adventures (Nintendo)

Dr Franken (Game Boy)  
Mickey Mouse 2 (Game Boy)  
Track Meet (Game Boy)

## INDEX DES ANNONCEURS

Chronos Game 27  
Objectif Pub 19  
Ocean 2, 3, 5, 21, 32  
Ludimedia 13  
MB 7, 9  
Score Games 29  
Super Game Show 15  
Volumsia 25



# SOMMAIRE

- 4 Edito Sommaire Durs Index
- 6 News From Japan : les meilleurs softs en préparation du côté du pays du soleil levant.
- 8 Trucs & astuces
- 9 Tests Super Nintendo
- 16 Poster : Street Fighter 2 de Capcom
- 18 Tests Super Nintendo
- 23 Le guide Super Mario 4 (troisième partie)
- 27 News, previews, actualités
- 28 Tests Game Boy
- 30 News, previews, actualités
- 31 Courrier des lecteurs Concours Ocean

NE RATE SURTOUT PAS  
LES NUMEROS 5 DU 14 NOVEMBRE  
ET 6 DU 14 DECEMBRE

TU Y RETROUVERAS MARIO PAINT,  
LE SUPERSCOPE, LES 8 CARTES DE  
COLLECTION MENSUELLES DE BANZZAI  
ET TOUTES LES NOUVEAUTES  
FANTASTIQUES DE NOEL.

CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX - 10 FRANCS.

## PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS,  
PREVIEWS, BIDOUILLES  
SE RAPPORTANT



A LA SUPER  
NINTENDO



A LA NINTENDO



A LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI  
D OR, LE PAVE DE  
NOTE, STRICTEMENT  
IDENTIQUE, EST SUR  
FOND DORE

NOM DE L'EDITEUR

Nintendo BANZZAI  
1 à 4

NOMBRE DE JOUEURS  
SIMULTANE

TYPE DE JEU

NOTES ATTRIBUEES  
PAR BANZZAI

NOTE FINALE  
(VALEUR REELLE  
DU JEU)

RESUME SUCCINT DU  
JEU

ARCADE / ACTION

74% GRAPHISME

74% ANIMATION

74% SON

74% JOUABILITÉ

74% DURÉE DE VIE

74% INTERET

74% Belle intro animée.



LE HÉROS  
DU DESSIN  
ANIME,  
ARRIVÉ  
ENFIN  
SUR VOS  
CONSOLES  
NINTENDO

**Nintendo**<sup>®</sup>

ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



GAME BOY™

VU  
A LA  
TÉLÉ



CE JEU BASÉ SUR LE DESSIN ANIMÉ PRINCE VALIANT VOUS PERMET DE PRENDRE PART À L'ÉPOPÉE DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE. AVEC PRINCE VALIANT FAITES TRIOMPHER LA JUSTICE SUR LES FORCES MALÉFIQUES. FAITES CESSER LE RÈGNE DE LA VIOLENCE ET DU CHAOS POUR QUE LA PAIX REVIENT. PRINCE VALIANT DEVRA AFFRONTER DES HORDES DE COMBATTANTS. SON ÉPÉE LÉGENDAIRE ET SON COURAGE SERONT-ILS SUFFISANTS POUR VAINCRE LES SEIGNEURS ENNEMIS? PARVIENDREZ-VOUS À TUER LE TERRIFIANT DRAGON?

**ENTREZ DANS LA LEGENDE EN AIDANT PRINCE VALIANT A VAINCRE LE ROYAUME DES TENEBRES.**



**ocean**<sup>®</sup>

OCEAN SOFTWARE  
25 BOULEVARD BERTHIER  
75017 PARIS  
TEL: 47663326  
FAX: 42279573

TM ET © SONT DES MARQUES  
DEPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.



**PREVIEWS**

# ROCK AROUND THE GLOBE

A partir de ce numéro et à votre demande (il faut le dire !), Banzzai s'enrichi d'une nouvelle rubrique destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains avant tous le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, deux pages ce mois-ci, peut-être quatre le mois prochain. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzai vous propose une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être distribués par Bandai ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

## Ca va chauffer sec !

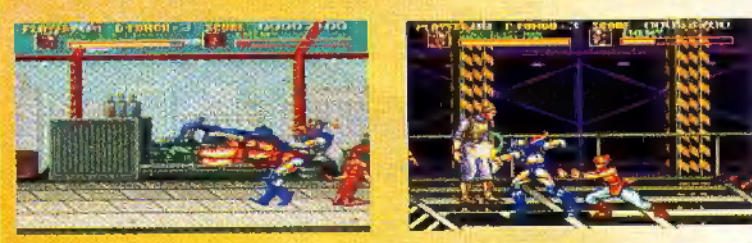
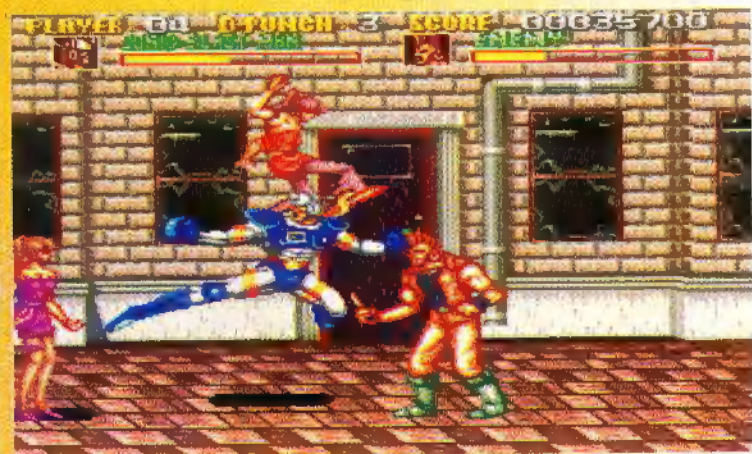
De l'action, toujours de l'action et encore de l'action avec **Super Aleste**, un shoot'em up de folie exploitant toutes les possibilités de la Super Nintendo : vitesse de jeu démente, action très soutenue, zoom, rotation, "sprites" par dizaines à l'écran, armes infernales (certaines remplissent pratiquement tout l'écran à chaque utilisation), bruitages d'enfer... bref on en prend plein les mirettes et les oreilles. C'est bien simple, on sort complètement épuisé après une partie. Epuisé mais heureux ! Oublié les ralentissements de Super R-Type, fini les clignotements de UN Squadron, Super Aleste réconcilie définitivement les amateurs de jeux de tirs avec la Super Nintendo. Le jeu comporte un nombre incalculable de niveaux, chacun représentant un monde différent. De plus, la difficulté semble être parfaitement dosée et satisfiera les plus exigeants d'entre vous (et on sait que vous l'êtes énormément !) Comme quoi tout vient à point à qui sait attendre !



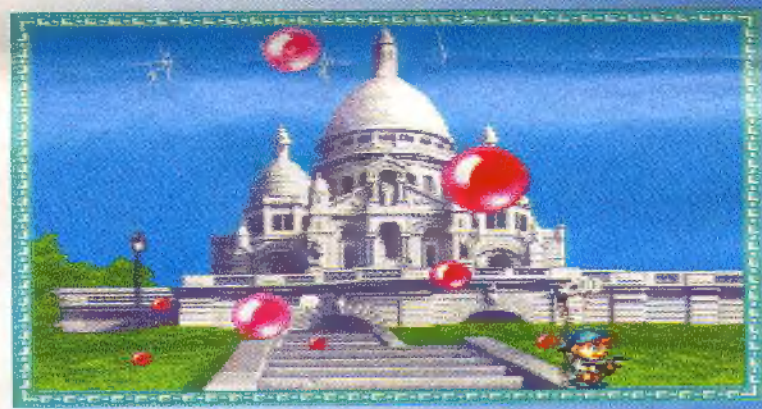
## Chacun son SONIC !



Et on commence notre tour du monde avec **Sonic Blastman** de la société Taito, un jeu ressemblant assez à Final Fight (on ne change pas une formule qui marche !). L'histoire est toujours la même et est sans intérêt. Alors pourquoi en parler, me diras-tu d'un air perspicace ? Tout simplement parce que la réalisation dépasse largement tout ce que l'on a pu voir jusqu'à ce jour pour ce type de jeu. Les "sprites" sont énormes et les animations plutôt bien léchées. Et l'action, je t'en parle pas... ou plutôt si j't'en parle : des ennemis par dizaines, des coups complètement géniaux (un mélange de Street Fighter 2 et Street Of Rage 2 pour les connaisseurs), des sons d'enfer... De plus, chacun des coups spéciaux du personnage est ponctué d'une bulle genre BD marquée du bruitage. Un vrai jeu d'arcade !



## Histoire de boules !



Oui je sais, je sais, tu es un fou des conversions d'arcade et tu attends depuis des mois qu'un éditeur ait la bonne idée de sortir une adaptation de Pang. C'est maintenant chose faite sous le nom de **Super Buster Brothers** et le résultat est tout simplement grandiose. La réalisation est conforme à la version arcade avec des couleurs par dizaines et des animations digne de l'original. Si tu fais partie des joueurs qui ne connaissent pas encore ce jeu, lis attentivement les quelques lignes qui suivent, histoire d'être moins bête devant tes potes. Le principe du jeu, donc, met en scène un personnage dont le but est de vider l'écran de jeu des énormes boules de couleurs qui l'envahissent. A sa disposition, un sorte de lance-grappin qu'il peut utiliser contre ces boules. Mais un problème subsiste : à chaque fois qu'une boule est touchée, elle se divise en deux et ainsi de suite jusqu'à une taille minimale. Le joueur se retrouve vite avec une centaine de boules à l'écran. A signaler aussi la présence de bonus (très nombreux) comme de malus. En un mot comme en cent : génial !





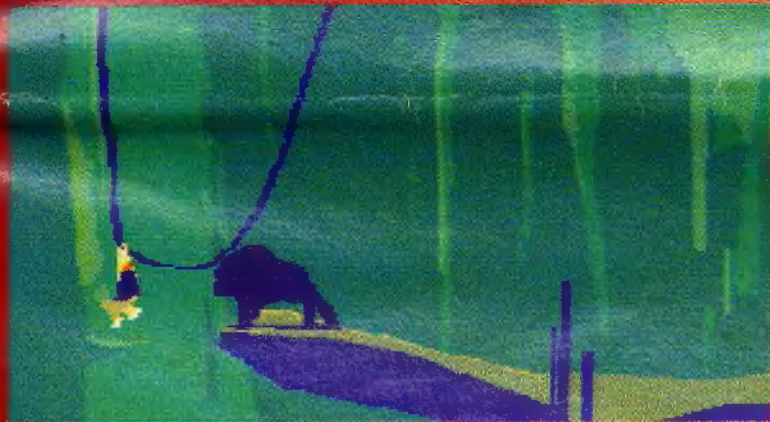
## En piste champion !



La formule 1, tout le monde en parle ces temps-ci surtout avec le tout nouveau titre de champion du monde décroché par Renault. Et justement, les simulations de F1 sur Super Nintendo, c'est une denrée plutôt rare. Le vide est en passe d'être comblé avec F1 Exhaust Heat en news dans ce magazine et testé

normalement le mois prochain et avec F1 Aguri Suzuki. Le jeu ressemble fortement à Final Lap (les connaisseurs de ce jeu d'arcade apprécieront) avec une vue arrière de la voiture. La sensation de vitesse est bien rendue et les options sont nombreuses. Mais pour le titre, il faudra encore attendre quelques semaines.

## Au delà du réel !



Adapté des versions micro, vainqueur d'un Quatre d'Or (trophée décerné chaque année par le magazine Génération 4 aux meilleures productions micros) l'année dernière, **Another World** (d'Eric Chahî), un jeu d'action original risque de connaître de nouveau un fantastique succès sur console. La conversion sur Super Nintendo est "nikel-chrome" et les bruitages sont parfaitement à la hauteur de la version Amiga. Alors si tu aimes les ambiances électriques, les situations tendues et les scénarios béton, **Another World** est fait pour toi. En plus d'une histoire vraiment "chiadée", le déroulement du jeu est pensé comme un film avec des enchaînements de plans-séquences encore jamais vu sur console. Le bon sens n'est pas oublié non plus avec des énigmes à résoudre digne des meilleurs James Bond. Un mot sur la technique bien sûr, c'est quand même ce que t'intéresse le plus, avec des "graphes" totalement vectoriels autorisant une animation des personnages assez fantastique (au moins aussi bien que celle du perso de Prince Of Persia). Et lorsque je t'aurais dit que le jeu possède une intro d'enfer, tu sauterai de joie sur place ! Voilà, je te l'ai dit !

## L'as des as !

Toi, les vaisseaux spatiaux, les jeux de baston futuristes, c'est vraiment pas ton truc. Tu préfères plutôt les vieilles choses, celles qui ont vécu, qui possèdent une histoire et en plus le ciel te passionne. Nul doute que dernier jeu de Namco, **Wings 2**, devrait te plaire. Il s'agit d'une simulation de vieux "coucou" de la première guerre mondiale. Après avoir choisi ton pilote, le soft déroule une à une les missions (combat canon contre un appareil ennemi, bombardement de convois de camions, de dépôts de munitions...) que tu devras accomplir pour devenir un as parmi les as. La grande nouveauté de cette cartouche, c'est l'utilisation du mode 7 en permanence. L'appareil du joueur est vu de derrière et la caméra suit les moindres changements du pilote. Le sol "scrolle", zoome et tourne en temps réel. Impressionnant ! Reste à juger de la jouabilité, dans les prochains mois avec sa sortie officielle en France.



## GEANTISSIME !

COLLECTIONNE  
LES CARTES DE  
BANZZAI DES  
LE PROCHAIN  
NUMERO : LES  
JEUX, LES PLANS,  
LES HEROS, LES  
ASTUCES... EN 8  
GRANDES CARTES  
CARTONNEES  
VERNISSEES A  
GARDER  
PRECIEUSEMENT !  
CHAQUE MOIS.

MALGRÉ LA PEUR  
IL FAUT  
TRAVERSER LE TEMPS,  
C'EST  
L'ULTIME ESPOIR  
POUR  
SAUVER LE MONDE.

MB

Nintendo  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM

1  
joueur





**BIDOUILLES**



**Tortues II The arcade Game**  
 Si tu as envie de commencer le jeu avec 10 tortues et avoir un sélecteur de niveau, lorsque l'écran de présentation va vers le haut, appuie sur B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE puis enfonce B, A et START.  
 D'autres trucs assez cool en essayant ceci toujours sur l'écran de présentation : BAS, BAS, HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B et START.

**Street Fighter II**  
 Certain d'entre vous se demande comment réaliser les attaques "tournoyantes" de Zangief. C'est très simple : tu marches vers ton ennemis comme Zangief, puis tourne le paddle de 360 degrés. Appuie maintenant sur le bouton du coup le plus puissant et tu auras accomplie l'attaque. Maintenant il s'agit de s'entraîner.

**Joe et Mac**  
 Il y a des niveaux secrets dans ce jeu. Le premier se trouve dans le niveau 8, il y a un œuf rouge au milieu du niveau. Elimine tous les petits dinosaures avant d'éclater l'œuf et tu seras transporté dans un niveau spécial avec plein de bonus. Dans le niveau 9 il y a aussi un de ces œufs rouges. Eclate le aussi et il te transportera dans un autre niveau spécial. Un autre truc pour te permettre de revenir directement au dernier dinosaure si tu meurs. Quand tu meurs, on te demande si tu veux continuer : réponds YES et tu es envoyé sur une carte où tu choisis le dernier niveau. Quand tu es au dernier niveau fais PAUSE et appuie sur SELECT et tu te retrouveras devant le dernier dinosaure.

**Double Dragon II**  
 Pour passer un ennemi appuie juste sur BAS, HAUT, BAS et SELECT. Si tu préfères passer le niveau entier appuie sur BAS, A, B et SELECT.

**Robocop**  
 Pour avoir des vies en plus après avoir usés tout tes "continus" et que le jeu soit gelé, appuie sur SELECT, START, et B en même temps. Tu peux faire cela aussi souvent que tu le désires.

**Burai Fighter Deluxe**  
 Pour obtenir 100 vies supplémentaires, entre le mot de passe HGDM.

**Mercenary Force**  
 Pour obtenir 50 000 yen dès le début, appuie sur A, B, BAS et SELECT simultanément sur l'écran de présentation.

**Blaster Master**  
 Pour détruire les monstres des niveaux 2, 4, 6, 7 sans perdre d'énergie. Il faut entrer dans la salle du monstre, le laisser apparaître, lancer quelques grenades, puis faire PAUSE. L'effet des bombes continuera malgré la pause. La laisser pendant 30 secondes puis l'enlever et le monstre sera détruit.

**Super Tennis**  
 Quand tu choisis le mode tournoi, plus tu joues de matchs plus tu es fatigué (original non ?). Pour éviter cela avant un service, et en cours de match, appuie sur SELECT, puis fais 2 fois R, GAUCHE, BAS, B, A, L, L. Un écran de lettre apparaît ; si le chiffre en haut des caractères est 0, il s'agit de ton joueur et les caractères symbolisent son degré de forme. Avec le bouton A, mets chaque critère sur F en validant avec le bouton X. Va à l'écran de caractère où le chiffre du haut est 1, ou 2 ou 3 et mets les à 0. Voilà tu es à nouveau en pleine forme.

**Solar Jetman**  
 Pour commencer à la planète Shankoo #11 essaye DHGDLNBTNLNB.

**Super Mario World**  
 Pour pouvoir retourner dans un des châteaux de Koopa que tu a déjà détruit il te suffit de te mettre dessus et d'appuyer sur L et R, les 2 boutons arrière du paddle.

**Tortues Ninja**  
 Pour remonter l'énergie de ta tortue préférée (valable 1 fois), fais PAUSE et HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, START.  
 Pour les bonus stages, sur l'écran de select stage, appuie sur A, B, SELECT en même temps et un ? va apparaître à droite. Mets toi dessus et démarre le jeu comme normalement et tu auras tous les bonus stages.

**Wizards & Warriors 2 (Iron Sword)**  
 En entrant ton mot de passe mets un N au 5ème emplacement pour avoir 2 vies en plus.

**Mission Impossible**  
 Quelques codes :  
 Niveau 2 : HMPR  
 Niveau 3 : KMWV  
 Niveau 4 : XDGJ  
 Niveau 5 : TVJL  
 Niveau 6 : QBYZ  
 Fin : MTKN

**Nemesis**  
 Pour avoir des options, appuie sur PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B et A. Cela ne fonctionne qu'une fois par jeu.

**Punch Out**  
 Quelques codes :  
 005 737 5423 : championnat mineur  
 777 807 3454 : piston honda 2  
 267 853 7538 : super Macho Man  
 007 373 5963 : mike Tyson

**Rad Racer**  
 Si tu veux un continu, appuie sur A et START.  
 Pour avoir le "stage select", choisis ton bolide, appuie sur START, puis sur le bouton B autant de fois que le n° de la course que tu veux faire moins 1 (pour la 5ème course appuie 4 fois). Puis appuie sur HAUT et DROITE en même temps. Laisse enfoncer et appuie sur START.

**Robocop**  
 Pour avoir des continus appuie sur A, B, START et SELECT en même temps et sur l'écran Game Over.

**Mario 2**  
 Pour aller aux Warps Zone :  
 1-3 : Jette une potion, rentre dans la porte et va dans le pot juste à côté de la porte de l'immeuble.  
 3-1 : Laisse toi tomber tout en bas de la grande cascade, met la potion près du pot, et fait la même chose qu'en 1-3.  
 4-2 : Stage des baleines, mets la potion à coté du pot juste avant la fusée, rentre dans la porte, puis dans le décor négatif, entre dans le pot.  
 5-3 : avec Luigi, saute vers le pot au-dessus du têtard et crée la porte en jetant la potion.

**Hunt For Red October**  
 Pour commencer avec 25 sous-marins appuie simultanément sur A et B, puis SELECT, HAUT et BAS. Pour avoir 25 missiles, pareil idem aux sous-marins mais oublie le SELECT. Malheureusement cela ne marche qu'une fois par jeu. Pour choisir ton monde, appuie sur B, SELECT, GAUCHE et DROITE le tout sur l'écran du titre.

**Jackie Chan**  
 Pour aller au stage select fais HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A et START sur le 1er paddle et B sur le 2ème en même temps.  
 Pour avoir 99 vie, fais le code du stage select puis AB sur le 1er paddle et B sur le 2ème.

**Life Force**  
 Pour avoir 30 vies d'un coup fais HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BA, START.

**Batman**  
 Pour aller au sound select fais HAUT, DROITE et START en même temps sur l'écran de présentation.

**A Boy & His Blob**  
 Pour transformer le blob en mur donne lui le parfum Honey et dès qu'il commence à se transformer, jette la sauce ketchup de l'autre côté.

**R-Type**  
 Juste à coté de l'écran type appuie sur BAS et SELECT ensemble, tu arriveras ainsi à l'option screen où tu trouveras pleins d'options intéressantes comme un sélecteur de niveau et de musique.

**Little Nemo**  
 Pour une surprise : HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A, B, A.  
 Et aussi : HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A ET B.

**Fortress Of Fear**  
 Dès le début du jeu va vers la gauche, tu gagneras une vie et une clé. La clé servira à ouvrir le 2ème coffre où se trouve une autre vie. Avec 10 diamants tu gagneras une vie.

**Gradius**  
 Pour avoir toutes les options pour les armes fais : PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BA, START.  
 Pour les continus : sur l'écran Game Over fais BAS, HAUT, et 4 fois BA sans appuyer sur START.

**Burai Fighter**  
 Pour avoir l'armement complet dès le premier niveau : LTBB  
 Pour avoir 99 vies : KQJQ

**Super Smash TV**  
 Sur le paddle 2 appuie sur BAS et B, puis sur START du paddle 1. Prends le mode 1 joueur 1 controller, appuie sur START sur le paddle 1. Apparaît à l'écran "circuit warp". Tu pourras alors choisir ton niveau entre le 1-2 ou 3.

Le magasin 43 290 290

**SCOREGAMES**

vous présente 17 rue des Ecoles 75005 PARIS

**LE DEFI** GAGNE UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY OU DES ACCESSOIRES NINTENDO...

**MATCH TOP - SCORE**

**LE PRINCIPE** chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Nes et un sur Super Nintendo.

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

**BANZZAI "TOP-SCORE"**  
 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

**COMMENT TU GAGNES ?** Je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

**A STAR IS BORN !** tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en

crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score recevra en plus d'une Super Nintendo ou d'une Game Boy un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo l'heureux lauréat et de le publier dans le journal. Alors, à vous de jouer



Ce mois-ci, le gagnant se nomme Bertozzi Donat et a réalisé le score de 204160 sur TMNT 2 (Game Boy)

**TOP-SCORE "BANZZAI"**  
 Novembre 92 - ce mois-ci, le concours porte sur :  
**Super Nintendo : STREET FIGHTER II**  
 Participation possible jusqu'au 1er Novembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.





## Lolo 2

J'avais déjà donné des codes le mois dernier mais cette fois je les donne TOUS !!

Niveau 1-1 : PPHP	Niveau 5-1 : HRKJ	Niveau 9-1 : QGDG
Niveau 1-2 : PPHP	Niveau 5-2 : HBKM	Niveau 9-2 : QZDC
Niveau 1-3 : PQPD	Niveau 5-3 : HLKY	Niveau 9-3 : QYDL
Niveau 1-4 : PVPT	Niveau 5-4 : HCKZ	Niveau 9-4 : QMDB
Niveau 1-5 : PRPJ	Niveau 5-5 : HGKG	Niveau 9-5 : QJDR

Niveau 2-1 : PBPM	Niveau 6-1 : HZKC	Niveau 10-1 : QTDV
Niveau 2-2 : PLPV	Niveau 6-2 : HYKL	Niveau 10-2 : QDDQ
Niveau 2-3 : PCPZ	Niveau 6-3 : HMKB	Niveau 10-3 : QKDH
Niveau 2-4 : PPGP	Niveau 6-4 : HJKR	Niveau 10-4 : VPDP
Niveau 2-5 : PZPC	Niveau 6-5 : HTKV	Niveau 10-5 : VHTK

Niveau 3-1 : PVPL	Niveau 7-1 : HDKQ	Final stage : VQTD
Niveau 3-2 : PMPB	Niveau 7-2 : HKKH	
Niveau 3-3 : PJPR	Niveau 7-3 : QPKP	
Niveau 3-4 : PTPV	Niveau 7-4 : QHDK	
Niveau 3-5 : PDPQ	Niveau 7-5 : QQDD	

Niveau 4-1 : PKPH	Niveau 8-1 : QVDT	
Niveau 4-2 : HPPP	Niveau 8-2 : QRDJ	
Niveau 4-3 : HHKK	Niveau 8-3 : QBDM	
Niveau 4-4 : HQKD	Niveau 8-4 : QLKY	
Niveau 4-5 : HVKT	Niveau 8-5 : QCDZ	



## Mickey Mouse

Quelques codes :

- Niveau 10 : WZFS
- Niveau 20 : ZTPZ
- Niveau 30 : WYCZ
- Niveau 40 : TX9W
- Niveau 50 : 2TWX
- Niveau 60 : NTKY
- Niveau 70 : SHE2
- Niveau 80 : XH02



## Final Fight

Sur la page de présentation appuie sur START et L en même temps et tu arrives au menu d'options où tu peux choisir ton niveau de difficulté, nombre de vies et écouter toutes les musiques du jeu.

(Pigeolet Jonathan)



## Golf

Si ton dernier tir est raté, appuie sur A, B, Start et Select pour recommencer et redémarrer au même trou.

Cruchet Laurent



## Wizards and Warriors

Dès le départ dirige toi vers la gauche au lieu d'aller vers la droite, et tu découvriras une vie supplémentaire.

Cruchet Laurent



## Double Dragon

Avant d'arriver à la quatrième mission, tu dois tuer Abobo. Pour le vaincre, saute au-dessus de sa tête et frappe-le dans la crevasse. La porte allant sur la mission 4 apparaîtra.

Cruchet Laurent



## Lemmings

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Sunsoft
Niveau 01 : SRDTPT	MGQZMGG	PQFPTBP	XNMTWVD	TPCWFMF
Niveau 02 : MJDLVLT	LXSFDBX	HPLHRXL	KDTJQQR	WSJCLDX
Niveau 03 : ZBHPRLQ	ZRVXBWQ	CPZRSRV	VNTGWRB	PVNRDMV
Niveau 04 : GWSXMHK	NKVKRTB	SMSWSPW	SQDLCCR	HZSQQNV
Niveau 05 : NCDKKGW	GJWDHMG	DXCQKRX	JHQTCPD	KCGHCNC
Niveau 06 : CKWDRKV	DJCQZQT	MDGMJLV	RQXNVNP	
Niveau 07 : HCBMGMV	JHSVCQL	WZWSDMK	CBWMMLG	
Niveau 08 : JBKZKGS	RCHFNN	HZBCFQM	LCVDQWL	
Niveau 09 : MMDMKXX	BJWVRCQ	SPRPVHR	KDHWTJL	
Niveau 10 : SKFKNNB	RFPZFBJ	BWCBKXJ	GVNKKJL	
Niveau 11 : LXNLJCP	JKJBRMQ	WRFVJDL	DXCDGNH	
Niveau 12 : MTPCTNP	MZDCDTC	GGBCXXS	GWJTPLW	
Niveau 13 : PCLSRCP	ZVMQKXB	TTXQXQL	LNZNHWM	
Niveau 14 : KPMDGXZ	ZZRHJPL	DCBBWNH	MZXKZCQ	
Niveau 15 : TLVKLSW	JFLKJPX	WCBLDQX	RWLTCQ	
Niveau 16 : HMHRSDR	JQXRNGJ	PVFFXCR	LGJCRKM	
Niveau 17 : MFLFHS	WVHQQT	NKVCKDN	CQXKBZN	
Niveau 18 : QXPKCHB	KWVBJP	QPDDJFB	WXTBWCB	
Niveau 19 : MWRTLNR	TTKLKZT	QGBBPSW	NPKNKRV	
Niveau 20 : GMXCWPS	NNFFQPV	JLXJWNW	PZQWRGP	
Niveau 21 : KGXNLPB	ZNXBKMP	JLHHSRF	DZTHVNL	
Niveau 22 : BVJJBGM	QSLQWTJ	WCLJNNK	RMDTBFQ	
Niveau 23 : LGSSCZL	BGFVMFR	LVFHMM	FCSLSPK	
Niveau 24 : MVGDKVX	PQZWDKM	MHNCCPC	RNHQXVM	
Niveau 25 : LSQHCQS	SBCMSJS	RNMKXLP	LTGNDXH	
Niveau 26 : SXRQMR	BDGQRNX	XZSDDN	LHLTDDW	
Niveau 27 : PMQJPMX	XPPBQWL	BBTSGZC	HCBKXHV	
Niveau 28 : DHBPTWQ	JHQSPRH	LXFLJPX	MWLGVOJ	
Niveau 29 : BCXLWPV	GCLKJMQ	QKZVKFT	GSPQCRQ	
Niveau 30 : FXWBBSL	SRWGXZM	WFCSHNT	ZTTGRFH	



## Super Soccer

En mode "penalty" pour faire un tir hyper puissant : indiquer la direction du tir, (grâce à la manette multi-directionnelle) puis appuyer sur B. Quand ton joueur court appuie immédiatement sur "Y" et "B" en même temps et laisse-les enfoncés.

Pour faire des tirs brossés : appuyer sur "L" et "R" en même temps et les maintenir enfoncés. Indiquer la direction du tir et appuyer sur "B". Pour un tir brossé hyper puissant, fais un tir brossé et lorsque ton joueur court, appuie sur "Y" et "B" en même temps et les maintenir enfoncés.

Rigal Morgan.



## Finir Blow Out en 5 minutes

Avant la mise en marche de l'appareil, laisse appuyer le bouton START. Mettre Power en fonction. Tu arrives directement sur Stage 1, Round 1. Relâche Start. Appuie sur la touche directionnelle vers le haut pour sélectionner le "Stage". Puis sur la touche directionnel droite jusqu'à 6. Ensuite la touche "bas" pour sélectionner le "round" puis la touche droite pour aller jusqu'à 4.

Isabelle Jean.



## Burai Fighter

Voici quelques mots de passe pour te permettre d'accéder à différents stades de ce jeu :

	EAGLE	ALBATROS	ACE
Stage 2	BQLL	HRQD	PQLM
Stage 3	QOMP	JRRP	FQLL
Stage 4	DTLL	KSNG	SDRQ
Stage 5	RDRN	LSMR	PLQN
Stage 6	FQCR		
Stage 7	QQMR		

Ingrid Desrués.

TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ?  
TU ES SUR  
LE POINT DE TOUT CASSER ?  
LA DEPRESSION TE GUETTE ?  
VIENS PLUTOT CHERCHER LA  
SOLUTION SUR LE  
**3615 KONSOL  
RUBRIQUE \*BDD**

TU VEUX EPATER  
TOUS TES COPAINS  
EN LEUR MONTRANT  
TA TRONCHE  
SUR LE MINITEL.  
TAPE VITE LE

**3615 KONSOL  
RUBRIQUE \*STAR**

POUR FIGURER  
DANS LA GALERIE  
DU 3615 KONSOL,  
IL SUFFIT DE NOUS  
ENVOYER TA PHOTO  
(FORMAT IDENTITÉ)  
ET TES  
COORDONNÉES.

FACE  
AUX MEILLEURS PILOTES  
DU MONDE,  
ON N'A PAS LE DROIT  
DE TREMBLER.



1 ou 2  
joueurs







L'infaisable a été fait, l'inimaginable a été imaginé, l'impensable a été pensé, l'incroyable mais vrai ! STREET FIGHTER 2 est aux jeux vidéo ce que le caviar est aux oeufs de lump, le foie gras aux rillettes du Mans, le champagne à l'Asti spumante ; ce que la brouette syldave est à la position du missionnaire et Banzai aux magazines de jeux vidéo : la crème, le miel, l'élixir. Désormais notre vocabulaire comportera un qualificatif de plus. Le top de demain devra être strifighterissime ou ne sera pas !

Mais pour expliquer l'enthousiasme débridé qui m'assaille et dont j'essaie de rendre quelques infimes parcelles avec de pauvres mots humains, il y a lieu de revenir un peu en arrière. Ce jeu mythique, que beaucoup vénèrent déjà religieusement, fit l'effet d'un coup de tonnerre lors de sa sortie dans les salles d'arcade, il y a plus d'un an. Autant Street Fighter 1 était un bon jeu, autant l'on peut dire que Capcom réalise un chef-d'oeuvre du genre avec Street Fighter 2. En parlant de genre, je rappelle à ceux qui s'intéressent aux jeux vidéo d'un orteil distrait (honte sur eux) que Street 2 (c'est comme ça qu'on l'appelle à la redac) est un jeu de combat "un contre un" qui se déroule en 2 manches gagnantes.



Coup de pied retourné dans les dents. C'est tout ce que mérite Guile, car c'est un adversaire complet et extrêmement rusé. Prend garde !

**C'est tout ? Pas d'histoire ?**

Il existe une excellente raison pour laquelle je ne vais pas vous parler de l'histoire, c'est qu'il n'y en a pas. Et tu vas devoir tout simplement participer à un championnat de baston où tous les sports de combat (ou presque) sont représentés. Un petit tour dans les options va te permettre de régler les boutons à ta convenance. Car, ô suprême délice, les SIX boutons de ton joystick seront utilisés ! Tu auras à ta disposition coups de poings et coups de pieds faibles, moyens et forts (calcul facile à faire !). On aurait pu craindre que la maniabilité en devienne difficile : que nenni ! Une fois habitué, on s'éclate comme un dingue tout en tentant des coups spéciaux qui demandent, c'est vrai, beaucoup de dextérité. Hip hop, je n'aurais pas le cœur de

prolonger le supplice, on commence ! Tout d'abord, on a le choix entre 8 combattants aux styles et aux origines différentes. Ryu est un japonais qui maîtrise parfaitement les arts martiaux ; Ken est "la version" US de Ryu ; Chun-Li, la chinoise, est la plus rapide d'entre tous ; Zangief est un lutteur russe aux prises puissantes ; Honda, c'est un sumo jap' qui ne connaît pas la pitié et qui ne fera pas de quartier ; Blanka est un Brésilien qui tient plus du monstre que de l'homme ; il y a aussi Guile, qui a perfectionné son style dans l'US Army ; quand à Dhalsim, cet Indou à le pouvoir d'allonger ses membres ! Ce qui doit lui valoir un certain succès : enfin, passons. Les présentations sont faites, à l'attaque ! En mode 1 joueur, tu vas devoir, avec ton perso, atomiser, désintégrer les 7 autres combattants.

Quand tu auras réussi, ne crois pas que ce soit fini : 4 combattants encore plus puissants se mettront sur ton chemin pour t'en faire voir de toutes les couleurs. Tu iras de pays en pays pour défier ton opposant "à domicile". Tu auras même le plaisir de découvrir à chaque fois un décor différent, d'une finesse à mourir ! Aux niveaux des coups, tu vas être servi ! Mis à part les 6 boutons utilisés, tu pourras aussi grâce au joy, sauter sur ton adversaire et ainsi montrer ta souplesse légendaire. Je fais bien de parler de souplesse, car l'animation des combattants est d'une incroyable fluidité : on se croirait sur la borne d'arcade ! Les 12 (eh oui, c'est bien 12) mega dont disposaient les programmeurs de Capcom ont été utilisés jusqu'au dernier car le nombre d'images utilisées pour chaque perso est le plus important que j'ai vu depuis le début de ma vie de consoleux ! Et il faut le dire, j'ai quasiment tout vu. Cling fait l'éclat de lumière sur mes dents au détour d'un grand sourire.

**C'est le méga top en fait !**

Je pourrais t'achever en te disant que les musiques sont superbes et que les bruitages sont fantastiques... Ce n'est pas assez ? Alors sache que la durée de vie de Street 2 est immense, grâce au nombre de personnages, au nombre (impressionnant) de coups et, le meilleur pour la fin, grâce à une géniale option 2 joueurs. Une question terrible me vient soudain à l'esprit : le paradis au bout des doigts, est-ce que ça pourrait ne pas intéresser quelqu'un ? Si, par hasard, tu étais ce quelqu'un, un conseil : file immédiatement en jungle amazonienne. Là-bas, ils ne sont pas embarrassés par les jeux vidéo.

Lionel Vilner

**VOYAGE TOURISTIQUE AU JAPON**



**LA SALLE DE BAIN DE E. HONDA**



**LE BRÉSIL : IL N'Y A PAS QUE DES FOOTBALLEURS**



**LA BASE MILITAIRE DE GUILLE**



**VIRÉE EN MER AUX U.S.A.**



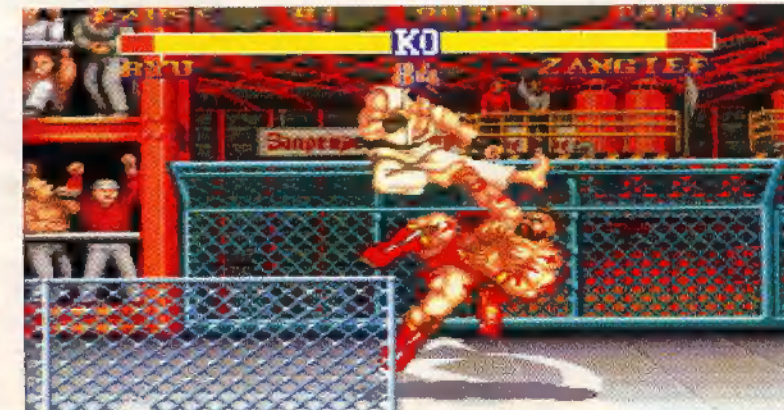
**LA CHINE AVEC SES CYCLISTES**



**ON NE DIT PLUS U.R.S.S. !**



**L'INDE : BERCEAU DU COMBAT SPIRITUEL**



Les combats se termineront souvent par un "Double K.O." signifiant la défaite simultanée des deux opposants. Tu devras alors rejouer le round.

**BONUS STAGE**



Sur arcade il y avait 3 bonus stage, mais sur la version Super Nintendo, il n'y en a plus que 2. Premièrement, destruction d'une montagne de briques. Deuxièmement, éclatement d'une bagnole. Il faut avoir les poings durs !

**LES "CHEAT MODE"**



Ca t'intéresse de jouer le même perso en mode 2 joueurs (voir photo) ? C'est simple, pendant le jingle "Capcom" fais cette manip' sur le 1er joystick : Bas, R, Haut L, Y, B. Tu entends un petit son, et le tour est joué !

PLAYER SELECT

DHALSIM

KEN

N'importe quand, pendant l'inter-scène du petit avion, laisse ton doigt sur Select et tu pourras changer la config' des boutons. Utilise si un joueur prend la partie en cours.



## LES COMBATTANTS, LEURS COUPS SPECIAUX

### E.HONDA

Style : Sumo  
Origine : Japon  
Taille : 1,85 m  
Poids : 137 kg

Honda est un gars dont la lenteur est compensée par une bonne puissance.



Ici, Edmond (tel est son prénom) se projette tête en avant contre son adversaire. Ce coup le rend assez vulnérable.

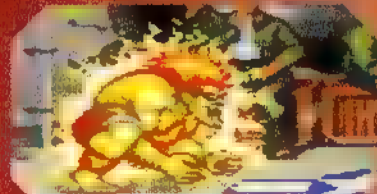


Voici le coup des mille mains. Pas besoin de te faire un dessin, un adversaire qui se fait coincer par Edmond peut faire ses prières !

### BLANKA

Style : Destructeur  
Origine : Brésil  
Taille : 1,92 m  
Poids : 182 kg

Ni homme, ni bête, Blanka a des pouvoirs spéciaux et possède un instinct féroce !



Un coup facile à réaliser mais difficile à placer. De toute façon, on sait bien que Blanka aime se tenir au "courant" !



Blanka se roule sur un malheureux opposant. S'il se fait contrer, il peut perdre un max d'énergie.

### GUILE

Style : Combat pur  
Origine : U.S.A.  
Taille : 1,82 m  
Poids : 86 kg

Entraîné dans l'armée américaine, Guile est un combattant complet au style ravageur.



Voici le fameux "Sonic Boom". Grâce à cette attaque en hauteur, Guile ne craint quasiment rien des coups sautés de ses adversaires.

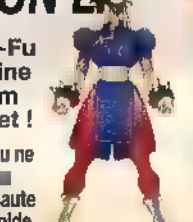


"Sonic Boom !" crie Guile en lançant ses boomerangs destructeurs. Cette attaque est rapide et permet de très bons enchaînements.

### CHUN LI

Style : Kung-Fu  
Origine : Chine  
Taille : 1,70 m  
Poids : Secret !

La seule fille du jeu ne va sûrement pas laisser faire. Elle saute haut et est très rapide.



Voici un hélicoptère retourné qui, s'il est bien placé, peut faire des ravages sur l'énergie adverse !



Tel Honda, Chun-Li possède une rapidité phénoménale, mais au détriment des jambes. Son coup de pied éclair en est la preuve !

### ZANGIEF

Style : Lutte  
Origine : Ex-URSS  
Taille : 2,11 m  
Poids : 115 kg

Il a connu les crises et les queues dans les magasins, Zangief est maintenant défouler !



Le Mega-Pile Driver-Rotation est le coup le plus difficile à exécuter. C'est normal, il bouffe 1/3 de l'énergie de l'adversaire !



Voici un coup qui est la copie conforme du "tourné de main" de Haggar (dans Final Fight). Merci Capcom !

### DHALSIM

Style : Yoga  
Origine : Inde  
Taille : 1,75 cm  
Poids : 48 kg

Il est extrêmement lent, mais il peut allonger ses membres. Un perso difficile à manier.



Le "Yoga Fire" grille les adversaires sur place. Qui a commandé une grillade de Ryu sauce japonnaise ?



"Yoga Fire !" Dhalsim envoie une jolie boule de feu. Mais c'est vraiment du feu ! Le genre qui brûle les doigts quand on y touche !

## LES BOSS !

### BALROG



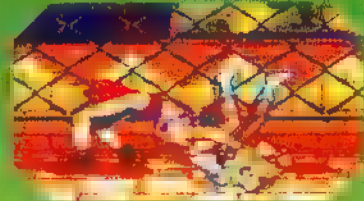
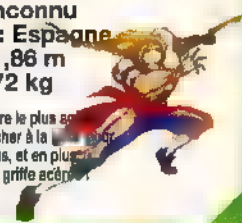
Style : Boxe  
Origine : U.S.A.  
Taille : 1,98 m  
Poids : 102 kg

Balrog est une brute surpuissante. Il utilise des poings d'acier pour martyriser ses adversaires. Ses coups portent, même quand tu essaies de parer !

### VEGA

Style : Inconnu  
Origine : Espagne  
Taille : 1,86 m  
Poids : 72 kg

Voici l'adversaire le plus sauteur. Il peut s'accrocher à la cage, sauter dessus, et en plus il possède une griffe acérée !



### SAGAT

Style : Boxe Thai  
Origine : Thaïlande  
Taille : 2,26 m  
Poids : 78 kg

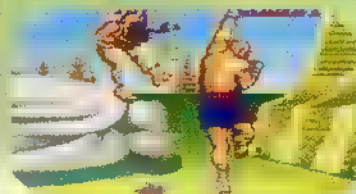
Il était le dernier adversaire de Street Fighter 1. Maintenant, il reconquiert son titre ! Si tu fais un "Uppercut" à l'égard de l'adversaire, il t'aidera beaucoup !



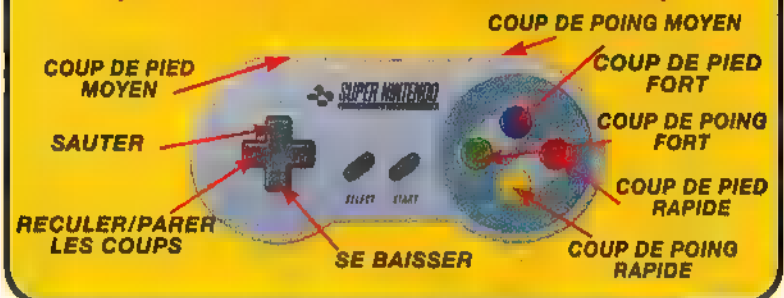
### M. BISON

Style : Spécial !  
Origine : Thaïlande  
Taille : 1,82 m  
Poids : 80 kg

Enfin le dernier adversaire ! Tout les réflexes seront mis à rude épreuve. Il est extrêmement puissant et étonnamment rapide. Ne te souflette bonne chance !



### LA MANIPULATION DES COUPS POUR JOUER (COMBATTANT TOUT DÉTACHÉ DE LA DROITE)



### RYU

Style : Karaté  
Origine : Japon  
Taille : 1,75 m  
Poids : 76 kg

Ryu est un athlète parfait : c'est mon préféré !



Le Ha Do Ken, que l'on peut voir dans le dessin animé, Dragon Ball.



Un coup de pied rotation assez efficace quand l'ennemi est dans les pommes.

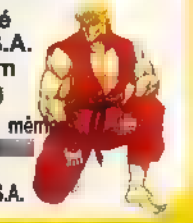


La meilleure attaque du jeu : le fameux Dragon Punch !

### KEN

Style : Karaté  
Origine : U.S.A.  
Taille : 1,76 m  
Poids : 76 kg

Ken possède les mêmes coups que Ryu. Il a terminé ses "études" aux U.S.A.



Ken connaît les mêmes techniques que Ryu. Ils avaient le même maître !



Encore l'hélicoptère, appelé plus intimement, Tatsu Maki...



Ce superbe uppercut envolé calmera plus d'un combattant !

Capcom 1 à 2 Joueurs **BWZAI**

### COMBAT

GRAPHISME	88%
AUDIO	96%
SON	88%
JOUABILITE	93%
DURÉE DE VIE	92%

**INTERET** 96%  
"LE" jeu à posséder à tout prix !





# TEST

# SUPER WRESTLEMANIA

**Rubrique petites annonces :** jeu sans aucune prétention intellectuelle recherche parfaits abrutis en vue de passer un bon moment ensemble. Après le soir, le mercredi et le samedi pour moments d'une incroyable intensité. Coups vaches, voire légèrement vicieux non prohibés. On peut venir avec ses pairs et sa chouchou. Tenue déshabillée obligatoire (maillot une pièce conseillé). Les meilleures parties se font à quatre. Discretion assurée.

De nos jours, le sport demande beaucoup de qualités : finesse, force, jugeote... Mais certains d'entre eux ne demandent qu'une seule chose : la force brutale, animale. Wrestlemania fait partie de ces jeux où la réflexion n'est pas vraiment nécessaire. Comme tu ne l'as peut-être pas deviné, c'est du catch dont il s'agit et il ne fait appel qu'aux instincts primaires. C'est un jeu de massacre, de bourrins, on détruit amis et ennemis, enfin tous ce qui tombe sous la main (ce qui inquiète d'ailleurs beaucoup ma pauvre mère). Pas besoin d'être un petit génie pour y jouer. Par contre les réalisateurs doivent être géniaux, eux, pour nous avoir pondus une animation aussi incroyable.

### On plante le décor !

La scène passe sur un ring plein cadre. Des images digitalisées te montrent la trombine pas racontable des lutteurs. On reconnaît nettement ceux de l'émission "Les Super Stars du Catch" sur Canal +. Tu es un des meilleurs "wrestlers" (catcheurs) et tu veux le montrer à tout le monde, le genre un peu crâneur quand même ! Maintenant que tu es suffisamment entraîné, que de tes bras giclent à chaque instant quelques feuilles d'épinard, tu es prêt et... On retrouve dans quelques instants avec les combattants mais d'abord, une petite page de publicité...

"les carambars Danone sont le délice du palais, voyez comme sont fondants. un carambar Danone, voilà une denrée qu'elle est bonne ! Non, non, ne zappe pas, il n'y en a plus qu'une. As-tu pensé à glisser un choco dans ton cartable ? Chocos BM et tout le monde s'aime ! On se croirait presque devant sa télé pendant un match. Tu choisit ton

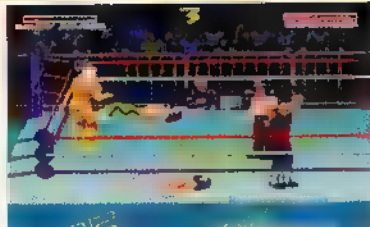


"Et je tape, tape, tape dans ta tronche à toi et je frappe, frappe, frappe sur ton menton bien rond..." Le sport en chantant, c'est bien mieux !

catcheur parmi les 10 meilleurs américains du moment, ton ou tes adversaires et tu te bats comme un chiffonnier. Tous les coups sont permis, même les plus vaches. Tu frappes, cognes, balances, écrases, enfin tous ce qui faut pour laisser ton adversaire en pièces détachées. Les combinaisons sont très nombreuses et réalistes. Bien que le jeu ait une bonne animation, un son honnête, de bons graphismes, il y a certains points qui laissent à désirer. Tout d'abord la jouabilité, durant tout le jeu, tu appuies comme un débile sur les boutons (bonjour le SAV). Il manque également le championnat. Quand tu finis le combat, on te demande de recommencer ou de faire un autre match.

### Il manque quelque chose !

Wrestimania est un jeu 100% massacre à déconseiller aux âmes sensibles. Le fait que certains points aient été négligés



rendent le jeu lassant, mis à part les fanatiques qui prendront un pied total. Surtout le jeu à deux qui permet d'être quatre car un joueur permet de piloter un autre contre la console ou un seul autre si ton adversaire fait la même chose. Pigné ? Non ! Evidemment, j'aurais du me rappeler de l'annonce. Fais toi expliquer par un copain qui a échappé au pois chiche. J'ai fait mon possible.

Régis Crochet

**Ljn**  
1 à 2 joueurs **BANZAI**

**SPORT**

- 84% GRAPHISME
- 93% ANIMATION
- 81% SON
- 78% JOUABILITÉ
- 87% DURÉE DE VIE

**86% INTERET**  
Les amateurs adoreront, les autres...



Si ça continue, nos deux amis vont finir leur combat sur les genoux des spectateurs des premiers rangs... enfin si celui qui vole dans les airs est encore capable de bouger.

### QUELQUES COUPS



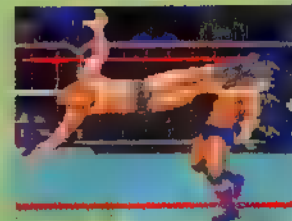
Un superbe retournement de l'adversaire destiné à lui casser les reins. Efficace !



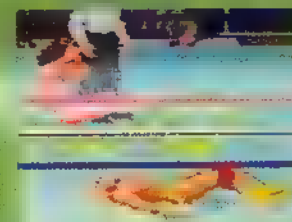
Un gros coup de boule dans ta à toi, c'est tout que tu mérites. Tiens ! Et encore tiens ! !



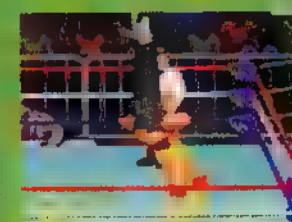
Waaou... en montant sur la troisième corde, tu peux même tenter un écrasement de la gorge.



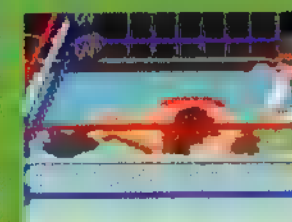
Coup de pied chassé après trois pas d'élan, c'est presque aussi gracieux que la gymnastique féminine.



À partir de la deuxième corde, c'est pas mal non plus même si la victoire n'est pas assurée.



Joli "suplex" de la part de Hulk Hogan. A mon avis, l'adversaire n'y résistera pas.

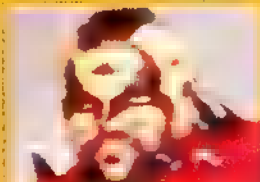


Parfait exemple du plaquage ! Si l'arbitre tape trois fois de la main, c'est gagné !



Allez hop, va donc voir dans les premiers rangs si j'y suis ! Ça, c'est une projection hors du ring.

### LES SUPERSTARS



**Animal**

TAILLE : 1m85  
POIDS : 118 kilos



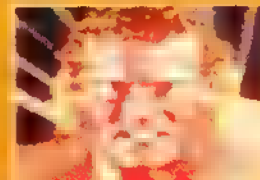
**Typhoon**

TAILLE : 1m83  
POIDS : 161 kilos



**Million Dollar Man**

TAILLE : 1m87  
POIDS : 117 kilos



**Sid**

TAILLE : 1m93  
POIDS : 120 kilos



**Undertaker (le croque mort)**

TAILLE : 1m93  
POIDS : 132 kilos



**Hulk Hogan**

TAILLE : 1m98  
POIDS : 135 kilos



**Hawk**

TAILLE : 2m05  
POIDS : 116 kilos



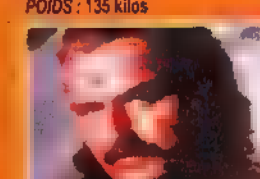
**Earthquake**

TAILLE : 1m85  
POIDS : 210 kilos



**Macho Man**

TAILLE : 1m96  
POIDS : 135 kilos



**The Snake (le serpent)**

TAILLE : 1m87  
POIDS : 111 kilos



Que vous soyez joueur sur :

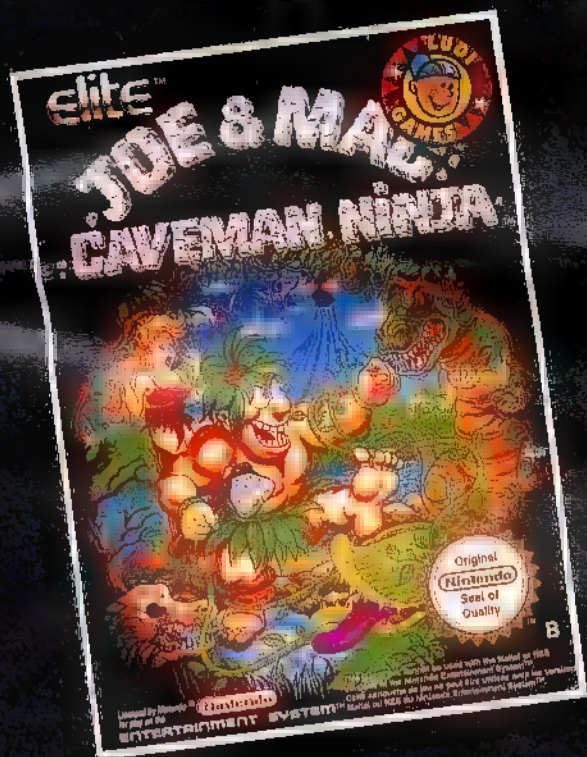


Disponible sur Nintendo et Super Nintendo.  
Sortie en janvier sur Game Boy.

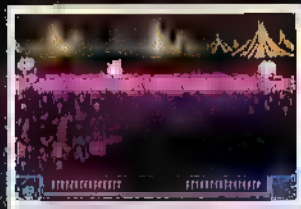
# JOE & MAC CAVEMAN NINJA

c'est la rigolade assurée.

Joe & Mac / Caveman Ninja est une excellente simulation multilingue du jeu d'arcade et ce, sur tous formats. Facile d'accès, doté de graphismes très soignés et d'un humour décapant, Joe & Mac est vraiment un jeu génial. Le mode "Super Game" à deux joueurs est à se tenir de rière. Les boss préhistoriques sont très laids et les femmes dévotées, elles très mignonnes, vous enlèvent, que demande le peuple ! Dans l'ran, le feu, la neige ou la campagne vous passerez en compagnie de Joe & Mac de longues heures d'amusement.



Game Boy



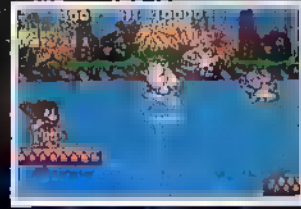
Nintendo



Game Boy



Super Nintendo



Super Nintendo

**Nintendo**

Nintendo, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, official logo and other marks designed as TM are the registered property of Nintendo.



Distribué par Guillemot International  
B.P. 2 - 92200 La Gacilly







# ZELDA 3

**"Aide-moi, je m'appelle Zelda. Je suis enfermée dans le donjon du château".** Jamais tu n'entendis une plus douce voix, jamais tu ne connus d'aussi exquises vibrations, jamais une plainte aussi désespérée ne vint jusqu'à toi, jamais appel ne laissa une telle empreinte sur ton âme. Ce message télépathique, entendu pendant ton sommeil, va changer ton destin et c'est cette aventure que tu vas vivre maintenant qui complétera cette nouvelle page de la Légende de Zelda.

Voici qu'arrive enfin, le plus grand, le plus beau, le plus génial, le plus attendu des jeux de rôle/aventure, ZELDA 3. Coup de bol, c'est sur Super Nintendo qu'il débarque. Et comme si cela ne suffisait pas, il est entièrement en FRANÇAIS, ce qui ne s'était jamais vu auparavant !

## On commence par le pourquoi du comment !

Voici l'histoire de ce jeu qui risque de faire un tabac sans précédents : tout commence un soir où ton oncle et toi-même roupillez tranquillement, lorsque tout à coup, l'inattendu brise tout à coup tes rêves : la princesse Zelda qui t'appelle vient, ce que tu ne sais pas encore, d'être enlevée par le tristement célèbre Ganon !!! Alors, ton oncle (qui se fait un peu vieux tout de même) part à sa recherche et te demande de l'attendre sagement à la

maison. L'appel a été si fort que tu suis des traces pour une aventure qui se révélera être la plus longue et la plus passionnante qui soit. Tu devras alors parcourir des contrées oubliées, des châteaux et surtout des donjons maléfiques, affronter des boss plus affreux les uns que les autres, récolter des objets, un à un, qui te permettront de poursuivre ta quête, une quête que tu penseras souvent ne pas pouvoir mener au bout. Cela se déroule à travers un pays immense, Hyrule, ou tout le monde vivait bien tranquille avant l'arrivée du terrible sorcier qui veut s'emparer du pouvoir. En fait, ce sont de deux pays qu'il s'agit puisque l'aventure commence à Hyrule, puis, dans la seconde moitié du jeu, dans un monde parallèle, où règne encore plus de forces maléfiques : le monde des ténébres qui abrite le repère de ton pire ennemi, Ganon. Ce qui induit encore plus

de châteaux et surtout plus d'heures de jeu en perspective.

## Un monde à part entière !

Les personnages qui font partie du bestiaire d'Hyrule sont très nombreux et possèdent, chacun, des caractéristiques étonnantes, l'inventaire des éléments est impressionnant, les casse-têtes à résoudre ainsi que les coutumes qu'il est nécessaire de connaître sont innombrables. Ton équipement est digne des plus belles panoplies de héros et tu as accès à de multiples cartes qui, à chaque instant te guident dans ta mission (avec déplacement et zoom possibles grâce au mode 7. Le maniement de ton épée est extrêmement complet. Ta marge de manœuvre est soutenue par deux écrans qui te permettent de temps réel de savoir tout ce qui, t'est utile. La vue générale fait du dessus et de trois-quart. Les combinaisons sont infinies et donnent à ce jeu une durée de vie incroyable et un intérêt fantastique. D'autant que les modes de sauvegarde sont très bien faits et judicieusement proposés tout au long de l'aventure. Ce qui apparaît nettement dans ce jeu, c'est toute l'ingéniosité des scénaristes de Nintendo, qui ont concocté le plus grand jeu de rôle/aventure qui soit : Zelda 3 est bourré de passages secrets et d'astuces qui te demanderont les plus grands efforts de réflexion, pour passer, un à un, les obstacles. On peut, à cette occasion rendre hommage à Nintendo qui édite, dans chacune des catégories de jeu vidéo, le Must du genre, toutes machines confondues : Super Mario 4 pour le jeu de plateau, F-Zéro pour la course automobile, et maintenant Zelda 3 qui va sûrement faire des ravages.

### LES MOUVEMENTS DE L'ÉPÉE

Pour donner un simple coup d'épée, appuie sur le bouton B.

En laissant le bouton B enfoncé, la puissance de ton épée se concentre. Avec cette technique, tes ennemis ne résisteront pas.

Avec les bottes de Pégase et le bouton A enfoncé, tu attaques tes ennemis à la manière d'un taureau. Oyé !

Avec les Coeurs au maximum et le bouton B, appuyant sur le bouton B, ton épée lancera un rayon laser.

### EQUIPEMENT DU HÉROS

Ton épée. Elle dispose de 4 niveaux de puissance. Pour connaître son état, il faut consulter l'écran de contrôle.

Un des boucliers du jeu pour se prémunir des attaques ennemies. Indispensable pour la quête.

Cette armure absorbe 25% d'un coup ennemi. L'armure rouge absorbe 50% d'un coup ennemi.

Ces bottes te permettront de lancer une attaque éclair sur tes ennemis qui n'auront plus qu'à fuir.

Ces 2 "paires de gants" magiques te permettront de soulever les pierres qui obstruent ton passage.

Avec ces palmes, tu pourras respirer en eau profonde et qui sait, rencontrer des choses étranges.

Avec la perle de la lune en ta possession, tu conserveras ta forme humaine dans le monde des ténébres.

Un jeu super génial, en français, je te rappelle, et qui n'a rien à envier à ses prédécesseurs, Zelda 1 et 2. On pourrait dire que c'est le jeu de rôle/aventure parfait si, malheureusement, ne se trouvaient dans la notice des informations qui t'aideront à passer des épreuves un peu trop facilement. Ne t'y réfère que contraint et forcé. Dépêche-toi de l'acheter avant qu'il soit en rupture de stocks !

David Taborda

### BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à Banzzaï pour 6 numéros au prix de 100 F (150 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau les 2 pin's de mes magazines consoles (Banzzaï & Supersonic).

Je paie par chèque bancaire ou par mandat postal

■ j'habite à l'étranger

Nom.....Prénom.....

Adresse .....

Code postal.....Ville.....

Date.....Signature (des parents pour les mineurs)

Bulletin à renvoyer à Service Abo Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

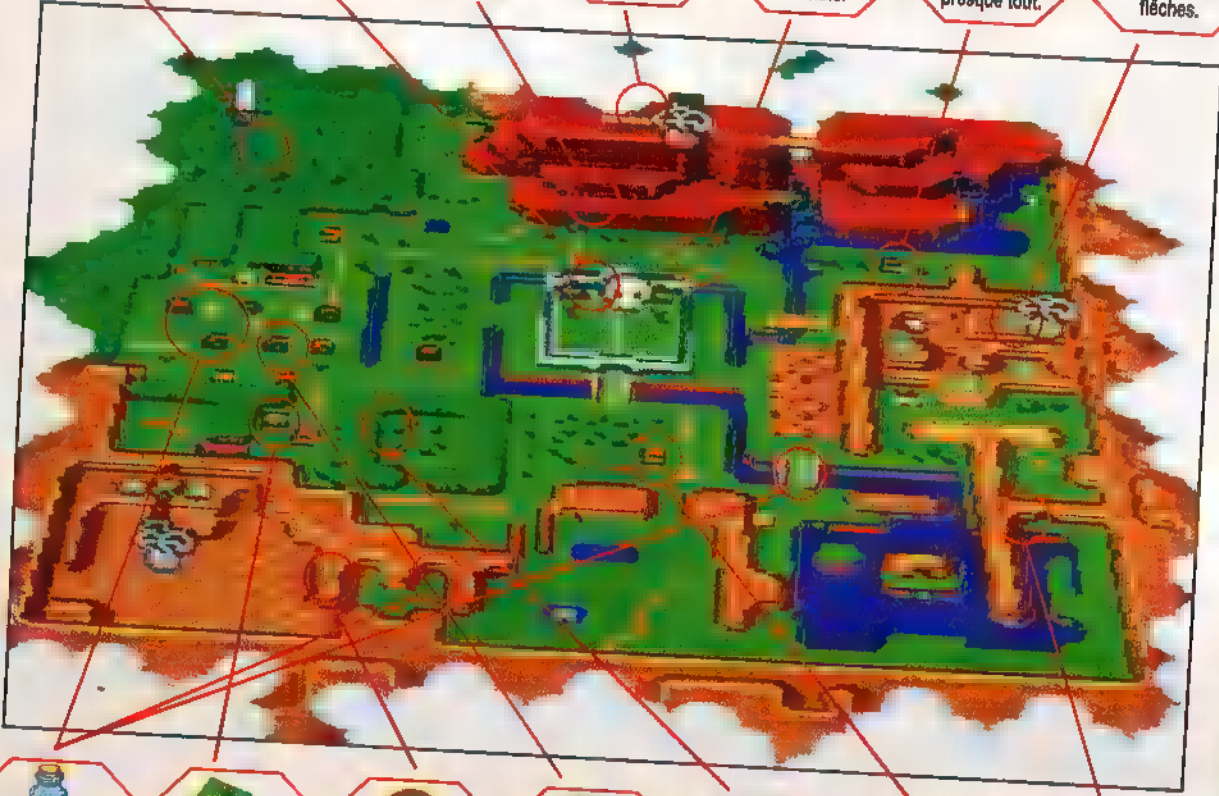
Pas de panique et inutile de pianoter comme des fous sur votre minitel pour nous traiter de voleurs de poule. Notre abonnement est apparemment cher, mais nous ne pouvons pas faire autrement pour l'instant. Il est essentiellement destiné à tous ceux parmi vous qui ne peuvent vraiment pas se le procurer autrement. C'est cher mais vous avez au moins 2 pin's en compensation (Supersonic & Banzzaï).





Les deux cartes ci-dessous, avec l'emplacement des principaux objets, sont destinées à aider tous les aventuriers perdus dans le monde de Zelda. Bonne chance !

- Le champignon : à échanger chez la sorcière.
- Le boomerang : pour paralyser les ennemis.
- Le miroir : porte entre les deux mondes.
- Un des trois médallions magiques.
- La cape : elle te rend invisible.
- Poudre magique : à essayer sur presque tout.
- L'arc : pour tirer des flèches.



- Le flacon : pour conserver plein de choses.
- Le livre de Mudora ! Pour traduire des signes.
- Un autre des trois médallions.
- Le filet : pour attraper certains animaux.
- La flûte : avec, c'est mieux !
- La lanterne : pour s'éclairer dans le noir.
- Baguette bleue : pour congeler les ennemis.

Après avoir découvert le miroir, le joueur peut enfin passer du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres et commencer le jeu. Patience, la route est encore longue !

- Baguette rouge : pour "cramer" tes ennemis.
- La cane de Byrna : un bouclier magique.
- Le dernier des trois médallions.
- Le marteau : utile pour progresser.



- La cane de Somaria : pour créer des blocs.
- La pelle : pour découvrir la flûte.
- Le grappin : pour franchir certains obstacles.
- Les bombes : pour faire des trous dans les murs ou tuer des ennemis. On les trouve partout.

### LES ACTIONS DU HÉROS

- Avec les bottes de Pégase, il est possible de courir.
- En courant, il est possible d'abattre des obstacles comme un arbre.
- Avec les palmes, le personnage peut nager.
- En présence d'un autre perso, le héros peut dialoguer.
- Le perso peut aussi soulever et projeter un objet. Il est aussi capable de lire, de saisir et de tirer un objet.

## LES GARDIENS DES CHATEAUX

- Gardien 1 : facile, tu tires des flèches, c'est tout !
- Gardien 2 : attention, les vers géants sortent de partout et nulle part.
- Gardien 3 : touche sa queue et...  
 Gardien 3 : touche sa queue et...  
Gardien 3 : touche sa queue et...  
Gardien 3 : touche sa queue et...
- Gardien 4 : "martelle" lui la tête puis tire quelques flèches.
- Gardien 5 : utilise ton grappin pour retirer ces petites boules.
- Gardien 6 : tu tapes et...  
Gardien 6 : tu tapes et...  
Gardien 6 : tu tapes et...
- Gardien 7 : la tête !!! Rien que la tête.
- Gardien 8 : utilise ton bâton de feu pour le réchauffer un peu !
- Gardien 9 : drôle de monstre ! Mais pas si dure qu'il en a l'air.
- Gardien 10 : la solution réside dans tes bâtons de feu et de glace.
- Gardien 11 : la technique est simple, renvoie lui toutes ses armes à l'aide de ton épee.
- Gardien final : tu ne crois tout de même pas que l'on va te donner la solution finale. Débrouille toi !



**Nintendo 1 Joueur**

**ROLE/AVENTURE**

**AVANTAGE** 88%

**AVANTAGE** 87%

**AVANTAGE** 90%

**JOUABILITÉ** 88%

**AVANTAGE** 96%

**INTERET** 95%

Encore un "must" de chez Nintendo.





**BANZAI**

**LE MAGAZINE  
NINTENDO**

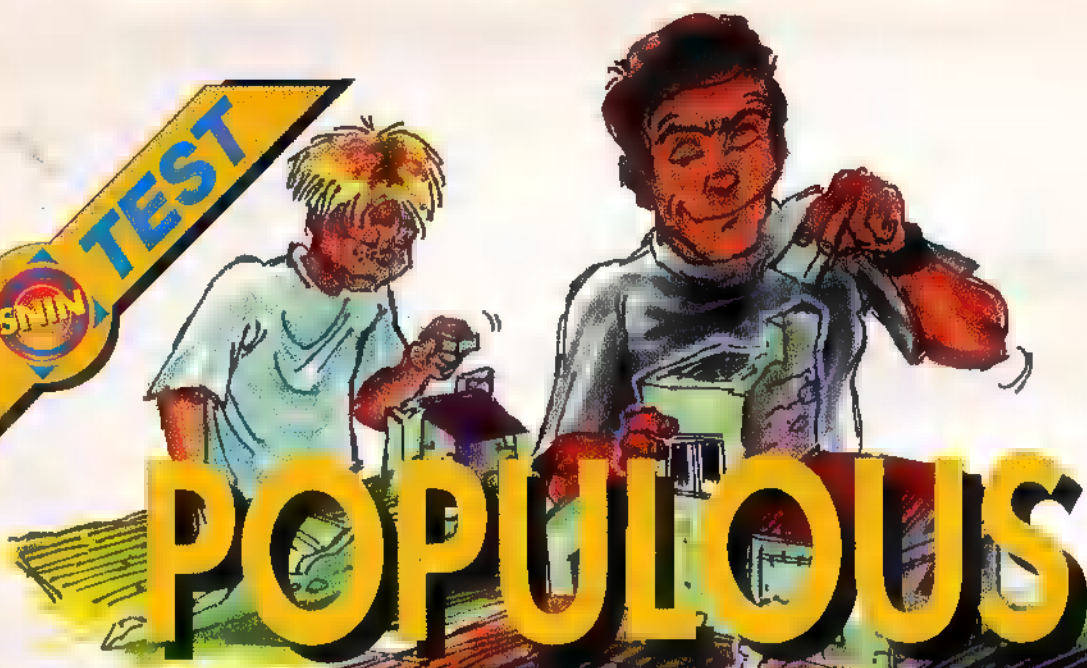
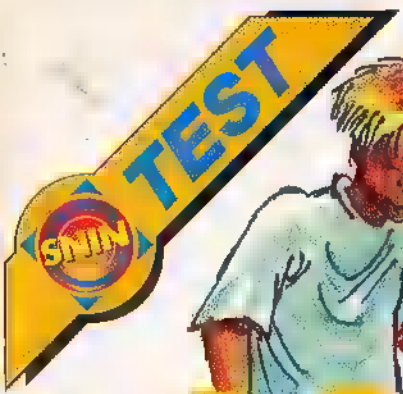




NE DES CONSOLES  
00 - 10 FRANCS

*STREET FIGHTER II*





**Certains s'imaginent sans effort que lever un joupad est un plaisir et que les coussés qui ont dirigé le combat sont des héros de roman. Halte aux chimères ! la vérité est tout autre : la vie de joueur de base est un enfer. Cayenne, en pire ; c'est pas dur, on m'appelle Papillon. Ça ne va pas pas. Alors, découvre ce qu'est la journée de plomb d'un testeur de Banzai.**

6 h 30 : J'arrive, haletant, et je cherche fébrilement une nouveauté. J'ai trouvé : voilà Populous.

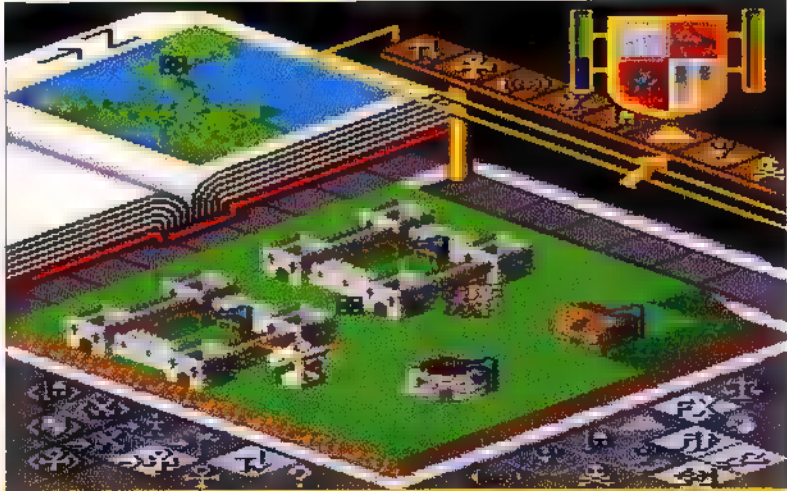
7 h 15 : Je lis la notice. Etre un dieu ! Avoir toute une population à ses pieds, diriger un monde, avoir un tas de nanas à ses pieds. Voilà qui est excitant (à propos, les filles : 3615 Konsol. Gros bisous à Lionel). Mais, attention, gaffe à dieu adverse !

De 9h à 11h : Je fais des photocopies pour la standardiste qui est ach'ment à la bourre.

12 h 15 : J'ai fait le tour complet du jeu, et j'ai aimé ! On t'attribue une population sur une carte déterminée, et tu vas devoir la faire croître pour exterminer la population du dieu ennemi. Pour cela, tu disposes de plusieurs mauvaises actions sur ton échelle de destruction : tu peux, au début, aplanir ou agrandir le terrain, faire construire tes petits personnages, les faire se réunir...

Plus ils croient en toi, et plus ta "mana" augmente. Cela te permettra de faire appel à des pouvoirs magiques qui retarderont les ennemis : tremblement de terre, raz-de-marée (pense à surélever tes terres par rapport à la mer) ...

Tes pouvoirs magiques pourront aussi t'aider : création de chevaliers (plus forts qu'un homme normal), encore le fameux Armageddon ou guerre finale ! Tout le jeu est représenté en 3D isométrique et tu agiras sur ton peuple via des icônes sur lesquelles tu peux cliquer à tout moment.



La tactique consiste à aplanir le terrain pour que les hommes puissent construire et développer.



Une belle tronche qui te félicitera après chaque conquête.

Excusez-moi, je pars me faire un "merguez-frite" vite-fait, bien-fait.

14 h 00 : (il met un temps pour bouffer ! - note du correcteur)

Je remet au jeu pour le terminer. 15 h 00 : Je remplis des enveloppes pour la "pub", sinon ça partira pas au courrier ce soir.

18 h 00 : Le boss m'envoie chercher des bières et des cafés ; c'est normal, y dit, vu que je suis le bizuth.

18 h 15 : Finalement c'est moi qui vais à la poste, parce que le coursier est pas encore rentré.

20 h 00 : Je mange un "Macdo", en espérant que personne va me tomber dessus pour une corvée.

20 h 30 : Ouf, ils sont presque tous partis et je me remets au jeu : je ne me souviens plus de tous les trucs. Je réexplore un dernier petit coup.

22 h 00 : Voilà, ça y est, j'ai trouvé comment terminer mon test : La maniabilité plus que douteuse (le temps de réponse du joypad est vraiment nase). Malgré ce petit défaut, Populous demeure un modèle du genre pour les fans de stratégie. N'oublions pas qu'à sa sortie sur micros en 1988, Populous devenait un jeu mythique. Avec sa centaine de niveaux,

son option password, et son charme unique, Populous n'a pas pris une ride et reste le top de la stratégie sur Super Nintendo.

Allez, je vais porter mon texte à la maquette.

22 h 00 : La page est faite, je corrige une dernière fois et je met les voiles parce que demain matin, il faut que j'y sois tôt.

Lionel Vilner

## LES POUVOIRS D'UN DIEU

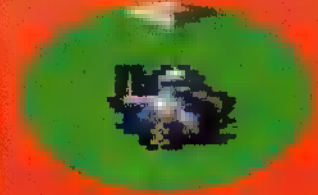
● **Baisser/surlever** : C'est le 1er pouvoir. Il te permet de baisser et de surélever le terrain afin que tes hommes construisent (uniquement terrain plat) et se développent.

● **Déplacer l'aimant papal** : Tu pourras déplacer l'Objet de Culte qui attirera tous tes fidèles.

● **Tremblement de terre** : Un petit coup sur le terrain adverse, et ils auront tout à refaire. Mais n'oublie pas que le dieu adverse possède les mêmes pouvoirs que toi !

● **Marais** : Encore un truc pour gacher les constructions ennemies !

● **Chevalier** : L'homme porteur de l'aimant papal se transformera en un chevalier (sans cheval), plus fort qu'un homme normal. Utile pour combattre l'ennemi !



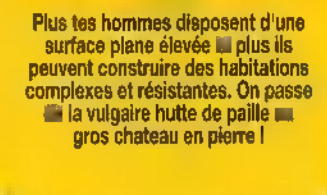
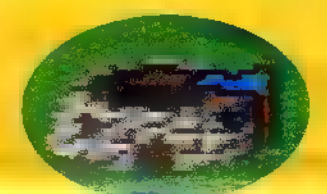
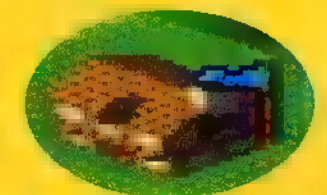
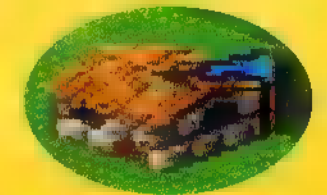
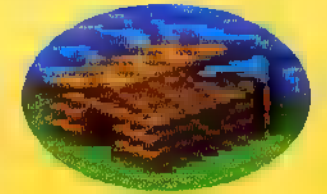
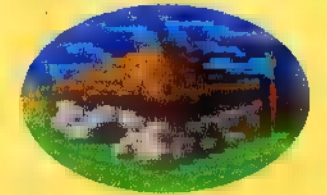
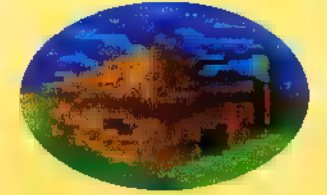
● **Volcan** : Grâce à ce pouvoir, tu rendra le terrain ennemi impraticable. Si le dieu adverse fait la même chose, tu ne pourras plus construire à certains endroits.

● **Raz-de-marée** : avant d'utiliser ce pouvoir, pense à construire en hauteur. Sinon tu risques d'être englouti par la mer !

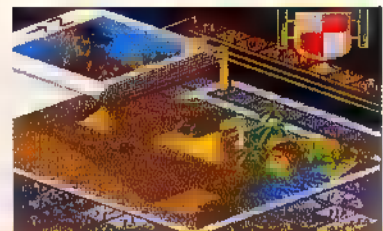
● **Armageddon** : l'arme finale ! Les hommes de chaque camp se regroupent en un seul pour une lutte ultime et sans merci !



## LES DIFFERENTES CONSTRUCTIONS



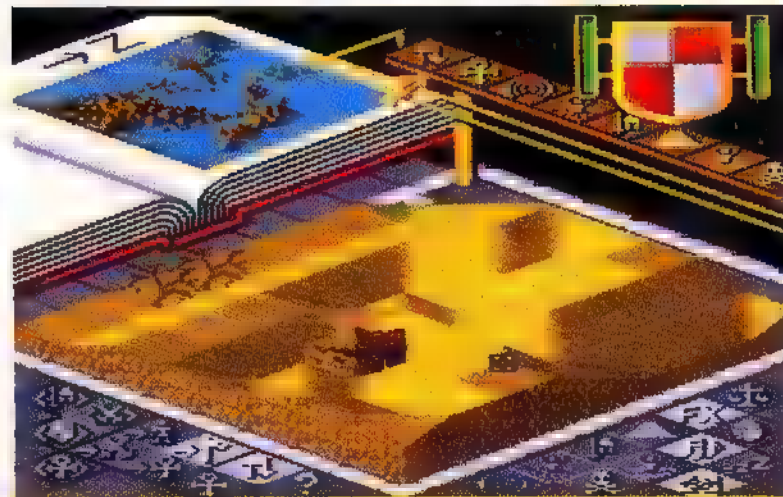
Plus tes hommes disposent d'une surface plane élevée plus ils peuvent construire des habitations complexes et résistantes. On passe de la vulgaire hutte de paille au gros château en pierre !



Un début de conquête : le terrain est assez accidenté.



En haut à gauche, la map est affichée. En haut à droite, le nombre d'hommes de chaque dieu, ses fidèles en fait (pas grand chose pour l'instant).



Divers décors te seront proposés pour briser un peu la monotonie du graphisme. Mais dans le feu de l'action, ça n'a pas le temps de s'ennuyer !

Imagineer **BANZAI**  
1 joueur

**STRATEGIE**

- 85% COMPLEXITE
- 75% INNOVATION
- 80% SON
- 77% QUALITE
- 80% DURÉE DE VIE

**90% INTERET**  
● Malgré son âge, le jeu garde tout son attrait.





**TEST**

Tu es le genre bagaxier qui gerbe en voyant "la route de fortune" ou bien encore qui se purye des crises d'apoplexie à la simple vue de Patrik Roy dans "le juste prix". Pas de problème ! Il te suffit de te connecter à l'arcade Banzai pour une petite cure d'observation. Et tu vas en ressortir à moins 120 degrés (il faut bien ça, car c'est à cette température que l'alcool congèle). Tu te réhydrates en 2000 ml grâce aux jeux de cinéma où ça tape, où ça bouge, où ça crève de tous les côtés. Les téléspectateurs veulent du "reality game show", eh bien ils vont être servis, bien au-delà de ce qu'ils avaient pu imaginer de pire.

Pour cela, un producteur d'un nouveau genre (le fils naturel de Pascale Breugnot et de Ceaucescu) a trouvé la formule magique tout en gardant les bonnes vieilles habitudes.

**Retour vers le futur !**

On est en 1999 donc, et tu peux participer à un jeu télévisé nommé Smatch TV. Comme dans chacun des shows classiques, le joueur va essayer de gagner un max d'argent et de cadeaux. Tu craches pas dessus, on sait, on sait. Tu n'as pas à avoir honte, car la conjoncture n'est pas meilleure que celle de 1992. Il y a juste un hic, mais de taille, car c'est le péril de ta vie que tu devras gagner tes cadeaux et ton but est de progresser dans des salles lugubres où arrivent des dizaines de figurants qui n'ont qu'une seule devise : personne derrière, personne devant... de vivant, bien sûr.

**Le prix du danger !**

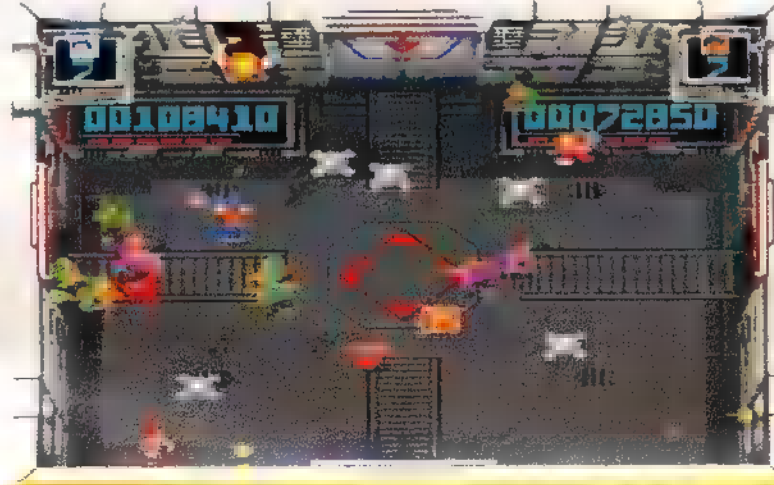
Heureusement, l'animateur a prévu pour toi un pistolet mitrailleur qui, bien manié, est capable de faire des ravages. Et c'est au beau milieu de tout ça que tu devras ramasser tous les cadeaux que tu pourras. Ça nous change des "mariés de l'A2"



Action intense, rapidité infernale, ton taux d'adrénaline va vite monter !



Vers la fin du jeu, les décors changeront et tu évoluera dans une sorte de forêt.



Si l'un des deux joueurs attrape "bingo" au centre de l'écran, ça sera le "nettoyage" total !

n'est-ce pas? On imagine la trombine de Christian Morin, face aux caméras, le bras déchiqueté d'un candidat entre les mains, en enjambant un autre, agonisant, pour le troisième sur le point d'être découpé à la tronçonneuse.

**Au fait ! Directement au fait !**

Bon, allez, râle pas. Je sais, j'ai pas beaucoup parlé du jeu. C'est fait exprès, parce que, malheureusement, y a pas grand chose à dire. Au fur et à mesure de ta progression, ta mission devient de plus en plus périlleuse et tu seras vite encerclé de tous côtés. Les ennemis sortiront de tout côté et tu devras être d'une extrême vigilance pour ne pas te faire toucher. Une ribambelle de bonus apparaissent : missile, grenades, tir multiple et j'en passe. Côté technique, pas grand chose. Des graphismes décevants et indignes

d'une Super Nintendo. Pour les musiques, on nous offre des airs agaçants qui auront tôt fait de te taper sur le système. Heureusement, une animation à couper le souffle et la possibilité de jouer à 2 sauvent le jeu d'un ennui rapide. Je ferais aussi l'éloge de la jouabilité qui est au top. En effet, la disposition des boutons de ton paddle est astucieusement utilisée : chacun de ceux-ci te permet de tirer dans tous les sens. Au final, un bon "défouloir" à conseiller à tous les fans de l'action. Amateurs de carnage...

David Taborda

P.S : Un petit truc pour progresser facilement. A deux joueurs, il suffit de placer dans un coin dépourvu de mines (par exemple en bas à gauche) et de tirer tout azimut.

**LES BONUS**

- Carnage immédiat dans les rangs ennemis grâce aux lance-roquettes.
- Bingo ! Voici un bonus qui détruit tout les ennemis se trouvant à l'écran.
- Durant le jeu, attrape 10 de clés et tu fin différente.
- Le lance-grenades à une courte portée mais est très puissant.
- Ce petit bidule tournera autour du joueur pour arroser les ennemis de pruneaux !
- Voici une sorte de bazooka qui lance des boules explosives vers le haut.
- Ce bonus rend le joueur invincible pendant un court instant.
- Avec celui-ci, plusieurs boucliers te tourneront autour pour te protéger.
- Ce bonus augmente la vitesse de déplacement.
- Le triple tir te permet de tirer dans... trois directions !
- On ne refuse jamais une vie en plus !

**LES BOSS**

- Boss 1. Mutoïd Man est un mec du genre "j'me laisse pas faire" !
- Boss 2. Une tronche très agressive et très résistante.
- Boss 3. Deux serpents qui n'hésiteront pas à te griller les fesses.
- Boss 4. Finalement tu te battras contre l'ignoble présentateur de "Smash TV"



Des dizaines de sprites à l'écran sans un seul ralentissement.



Une salle bonus pour faire un max de cadeaux !

**Acclaim** **BANZAI**  
1 à 2 joueurs

**ARCADE / ACTION**

**GRAPHISME** 61%

**ANIMATION** 89%

**SON** 64%

**JOUABILITÉ** 87%

**DURÉE DE VIE** 76%

**INTERET** 82%

Adaptation plutôt ratée. Plaisir de jeu limité par manque d'originalité.



**JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE :**

**36 68 68 88**  
**L'Aventure en Direct !**





# TORTUES NINJA 4

Après les balbuts, les surjets, les casquettes, les crayons, les caniers, les yoyos, les ballons, les collecteurs, les éditeurs, les films, les BD, les 3D, les 36 18 tortues Ninja, après les lièvres et les tortues Ninja, après les consoles Nintendo, et j'en ai oublié un bon millier, on s'était dit, un peu hâtivement sans doute, qu'on allait pouvoir souffler un peu et rêver à autre chose. Que non point, ti'gars, car Tortues Ninja 4 est là et bien là.

Génération 4 avait lancé la mode. Castlevania 4, sorti le mois dernier. Konami récidive et sort Tortues Ninja 4. Le numéro 4 est une forme. Loto, quarté, quinté +, vous savez ce qui vous reste à faire. Après avoir fait des tâches de mozzarella dégoulinante sur la Nes, les Tortues reviennent bouffer de la pizza sur la 16 bits de Nintendo.

## Cowabunga !

Elles aussi sont 4, elles sont toujours vertes et toujours aussi efficaces lorsqu'il s'agit de torsions de nombres de balances de guiboles. Si t'en marre des jeux de baston tu tort et le tort tue ! (whouarf ! whouarf !), car ton univers change radicalement grâce à Turtles in Time. Le jeu se déroule la plupart du temps selon un scrolling horizontal de bonne facture qui dévoilera de beaux décors, différents selon les niveaux (la rue, la préhistoire, un bateau, une base spatiale et bien d'autres encore). En tout cas, c'est varié ! Tu devras ou devras (car on peut y jouer à 2, chacun choisissant sa Tortue préférée) massacrer une tonne d'ennemis qui, inlassablement, tenteront de vous faire échouer. Petite précision, on peut aussi choisir de jouer à deux l'un contre l'autre. Les animations de nos reptiles

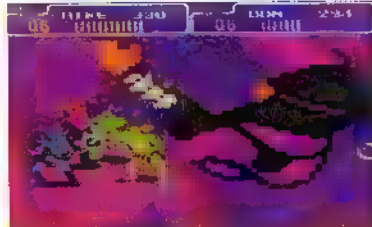


Dans ce niveau, tu évolueras sur une route futuriste. L'effet rendu est remarquable, ça croirait F-Zero !

verts sont assez délirantes et sont d'une fluidité assez extraordinaire. Le nombre de coups est très varié et change d'une Tortue à l'autre avec toutefois quelques constantes. Le truc le plus étonnant consiste à prendre son adversaire et le balancer vers toi : c'est à dire que l'ennemi zoome carrément sur l'écran !

## Qui c'est le méchant ?

Sinon, pour l'histoire, sache que Krang (le big boss) a enlevé la statue de la liberté (on voit les choses en grand chez les méchants !). Tu dois devoir te battre contre toute sa bande afin de récupérer la dite statue. Ta balade t'emmènera voyager dans le temps et tu te retrouveras dans plusieurs époques de notre Histoire. Et ce que tu vas vivre n'a rien à voir avec



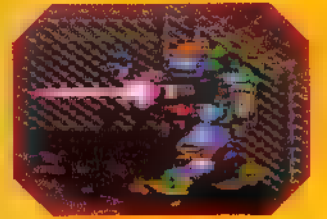
Voici un exemple parfait du zoom infernal dont je te parlais.

celle des manuels d'école. De temps en temps tu pourras ramasser une pizza pour te régénérer ou un "Turtle Power" pour décupler tes forces pendant un court instant. Ces bonus sont d'ailleurs présents en nombre restreint. Tortues 4 a tout l'air d'un jeu baston classique, mais il n'en est rien. Il y a notamment un niveau "à la" F-Zero qui pète du tonnerre de dieu ! Mais ce n'est pas tout puisque les programmeurs ont incorporé des niveaux assez délirés comme un combat sur un ascenseur ou encore une phase 2D dans laquelle le (ou les) joueur(s) juchés sur des skate-board du futur doivent éviter toutes sortes d'ennemis. Turtles in Time est un

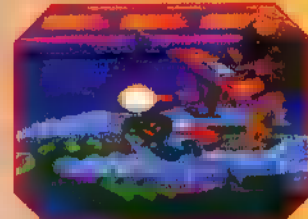
## LES BOSS



BOSS 1. Un homme-mouche armé d'une mitraillette. On aura tout vu !



BOSS 2. Une tortue mécanique armée de lasers. Gaffe ! elle allonge ses "membres".



BOSS 3. Dans les égouts, ce gars sur son engin t'attend avec ses missiles et mitraillettes.



DEMI-BOSS 4. A la moitié du niveau 4, ces deux mutants essaieront de faire avaler ta carapace.



BOSS 4. Original, tu dois balancer les ennemis sur Shredder qui essaie de te trouver la peau.



BOSS 5. L'un des plus difficile à avoir. Une tortue préhistorique très hargneuse !



BOSS 6. Il suffit de tuer un seul de ces deux idiots pour pouvoir s'en débarrasser définitivement.



BOSS 7. Après les tortues ninja, voici le crocodile boxeur ! Après tout, pourquoi pas ?



BOSS 8. Première rencontre avec Krang. Rien de bien difficile, compte sur toi !



FINAL BOSS ! Le véritable boss, c'est Shredder ! Un conseil : frappe-le uniquement une fois qu'il a exécuté son attaque bleue. Tu devrais certainement y arriver !



BOSS 9. Krang vient se venger. Cette fois-ci, tu pourrais peut-être un peu plus de mal.



Electrocution directe ! Les diverses animations sont archi-marrantes !

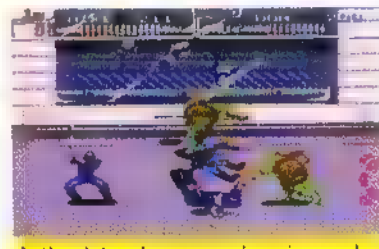
## LES BONUS



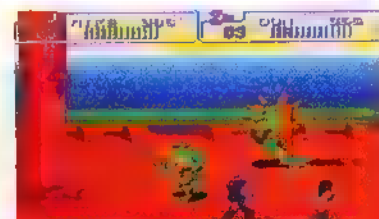
La pizza te redonnera toute ton énergie. C'est utile, n'est-ce pas cher Leonardo ?



Le "Turtle Power" : tu tournes sur toi-même et tu défonces tous les ennemis par la même occasion.



Action intensive, ennemis qui en redemandent, c'est parfait !



Sbam ! Michael-Angelo vient manger une planche de navire. Bonjour les dents !



jeu tout ce qu'il y a de plus fun avec un son giga délirant qui te laisse tout ratatiné des oreilles !

## Génial, mais...

Le jeu est un peu trop facile, et ça défaut baisse énormément la note finale... Même les moins doués d'entre vous n'éprouveront aucune peine à terminer le jeu et ce même dans le mode le plus difficile. Allez, rancune les chétoniens

(prends ton dico, tu me fatigues avec tes questions !).

Lionel Vilner

**Konami** **BANZAI**  
1 à 2 joueurs

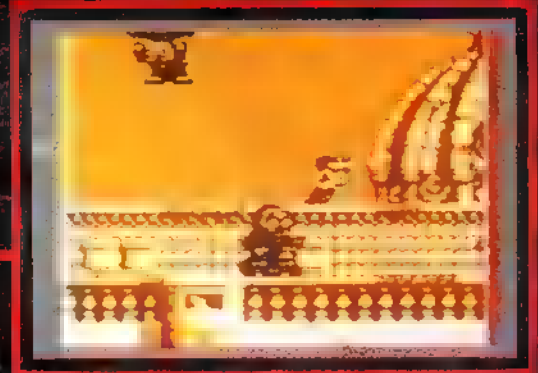
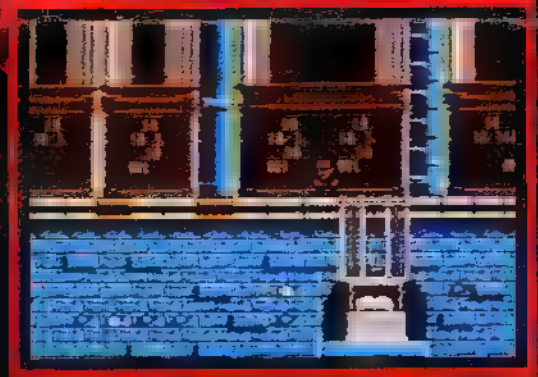
**ARCADE / ACTION**

87% **GRAPHISME**  
92% **ANIMATION**  
89% **SON**  
90% **JOUABILITÉ**  
77% **DURÉE DE VIE**

83% **INTERET**  
Génial mais vraiment trop facile.



**Plus rusé,  
plus rapide,  
plus acrobate c'est un gentleman -  
cambrioleur Son nom:**



Le meilleur cambrioleur du monde a décidé de prendre sa retraite. Mais une organisation mystérieuse l'oblige à reprendre du service. Sa mission: voler des objets d'arts dans le musée mieux gardé du monde: Le vatican. Le seul capable de cet exploit c'est HUDSON HAWK. Il lui faudra déjouer les systèmes de sécurité et les alarmes les plus sophistiquées. Il devra assommer tout les gardes à ses troussees, escalader les murs, ramper dans les tuyaux, débrancher les caméras, éviter les chiens. C'est la mission la plus périlleuse de HUDSON HAWK le gentleman-cambrioleur.



TM & © 1994 DES MAGES  
DEPOSEE DE OCEAN LTD.

© 1994 TRI-STAR VIDEO, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED.

*The* **NAME** *Of* **The** **GAME**

OCEAN SOFTWARE LIMITED, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, TEL: (1)40539286, FAX: (1)42279573





# PAPERBOY 2

**Not'e t'p' au' de jou'n'aux est de 'etou' pou', une nouvelle fois, nous évite' de nous leve' le matin pou' alle' achete' nos jou'n'aux. Le but est toujou's le même ; liv'e' des jou'n'aux cha'gés de bonnes nouvelles comme Banzai et en même temps déjoue' les pièges d'une ville plus qu'ét'ange. A tes baskets, ton jus de pomme su'vita-minée et ton vélo c'oss, ta tou'née ne va pas êt'e de tout 'epos.**



Ta journée commence. N'oublie pas ta mission : ne livrer des journaux que dans les maisons équipées d'une boîte aux lettres.

Etrange, car il a l'air que des fantômes se baladent ou que des statues te ti'ent dessus ou enco'e qu'une voltu'e essaie de te 'envese'.

## Abonnez-vous à mon cana'd !

Je te 'appelle que tu dois uniquement liv'e' des jou'n'aux dans les maisons équipées d'une boîte aux lett'es. Même si ton méti'e' est dange'eux, tu n'as pas v'aiment le choix ; ou tu 'éussis ta mission et ton employeu' te conse'v'e'a, ou tu se'as tout simplement vi'e' de ton poste. Ap'ès toutes ces pé'ipéties tu pou'ras pa'ticip'e' à un bonus stage où tu dev'as 'amasse' un max de p'ix.



Ouh là !! On dirait pour que tu vienne de le faire renverser par un accident de bus. Faudra lui retirer son permis à celui-là !!!...

Une bien belle histoire me d'as-tu, mais c'est sans compte' su' le manque d'originaté du jeu, ■ g'aphisme t'es pau'v'e et des musiques plus que simplettes et 'épétitives.

cette foutue machine m'a baff'e' tous mes'.

David Taborda

Mindscape **BANZAI**  
1 joueur

**43% INTERET**  
Même avec un "2", le jeu reste médiocre.

## Le jeu à mal vieilli !

Ce qui donne au final un jeu à intè'et t'es limité et que tu 'ange'as t'es vite au plac'a'd. Ah, me'de, c'est en arrivant à la fin du test que je m'aperçois que



# RIVAL TURF

**Tu prends un grand jatte, tu jettes sans ménagements des voyous, des beaux gosses, justiciers, des rues sombres, des armes de tout calibre, des meufs à qui il faut pas en promettre, des coups, des combats, des arrachages de tête, des planques, tu mélanges avec des programmeurs qui touchent leur canette. Tu obtiens Final Fight. Si tu te goures de programmeurs, tu as droit à Rival Turf.**

Or donc, Rival Turf est un jeu de baston, certes. On peut y jouer à 2, ah ! Je pourrais m'arrêter là et penser que Rival Turf est un giga top qui va bouffer Final Fight facile ! Il n'en est rien, c'est même tout l'inverse : Rival Turf est un jeu absolument exécrable !

## Impression de déjà vu !

Tu choisis un perso entre un gros et un maigre (genre Final Fight) et te voilà largué dans les rues avec en face de toi une horde de méchants. Primo, les graphismes sont moches, beur ! Deuxio, les ennemis sont complètement ridicules, on les croirait sortis d'un cirque ! Ensuite le jeu est bourré de bugs asthmatiques. Exemple : tu frappes dans un tonneau, 5 secondes plus tard, il explose. Encore 5 autres secondes d'attente, et un bonus apparaît ! Faudrait pas non plus nous prendre pour des boeufs ! Je ne parle même pas du son qui est composé d'un vague (très vague même) fond musical et de très mauvais bruitages. Résultat des courses, Rival Turf est une pâle copie de Final Fight, le plaisir de

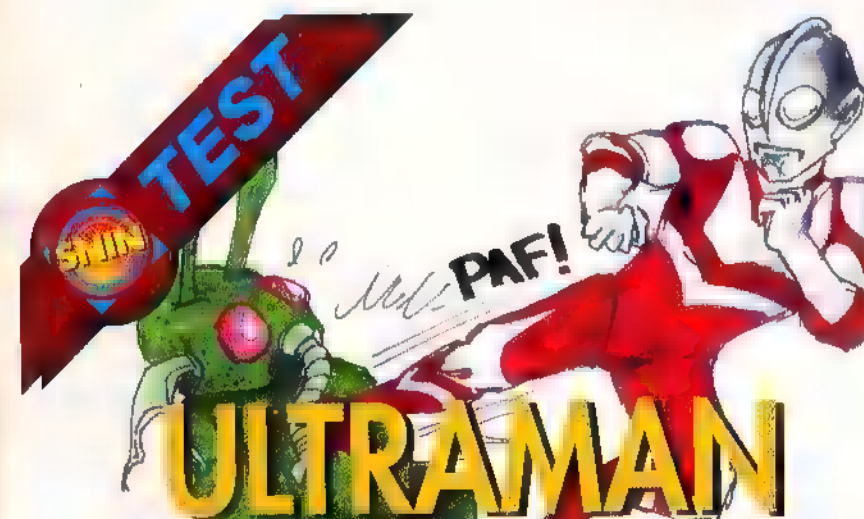


jouer ■ moins. Il y ■ un endroit où je n'irai jamais en vacances, c'est chez Jaleco (initiateurs de cette nullité), je le jure : ■ y ■ des limites à ne pas dépasser. Dommage, car on peut, ici, jouer à deux. Je viens de passer deux heures sur Rival Turf pour être sûr de ■ rien oublier. Poussez-vous tout le monde... Ah, zut, les toilettes sont occupées ; ouvrez la fenêtre, de grâce. Pas possible, tant pis, je gerbe sur place, désolé. Pitié, monsieur le décideur, sors moins de jeux, mais que

des bons ou sinon, je retourne à la mine.  
Lionel Vilner

Jaleco **BANZAI**  
1 à 2 joueurs

**57% INTERET**  
Une très mauvaise copie de Final Fight.



# ULTRAMAN

**Gudis, Bogan, Bagan (pas sur mes chaussures, c'est le plat), Barrangas, Gudis 2, Zebokon (toi-même), Majaba, Kodalar, Kilazee sont sur un bateau. Pince-mi tombe à l'eau ? Qu'est ce qui reste ?**

Pince-moi, je rêve ! On pense qu'on est pas xénophobe, mais les japonais ont tout de même des goûts bizarres. Ce jeu

est adapté des vieux films du style Spectroman et compagnie qui avaient fait un carton il y a quelques années au



Toujours plus hideux les uns que les autres, là nous atteignons le sommet de la mocheté.

Japon. Tu es Ultraman, tu mesures ■ mètres, tu pèses 58 tonnes, et tu voles à Mach 26. Je sais, c'est ta mère qui va être surprise. Tu vas affronter les 9 mutants monstrueux plus hideux les uns que les autres. Avant chaque combat, tu as droit à l'énumération de leurs caractéristiques.

## Bonjour les "anin" !

Ton personnage dispose de peu de coups qui font plus penser, d'ailleurs, ■ la danse qu'au combat. Avec en plus des musiques qui n'ont rien de fantastiques et qui n'utilisent pas les capacités de ta Super Nintendo. Sans parler d'un graphisme inégai, tendance basse dans la



Ecoute bien mon conseil : je suis sûr qu'en te rapprochant un peu plus, tu arriveras ■ lui mettre ce coup de pied en pleine tête. Compris ???

plupart des niveaux.

au même moment que le stritfighterissime jeu du mois.

David Taborda

## Un petit truc quand même.

Pour tuer ton adversaire il faut qu'il y est marqué FINISH dans ■ compteur d'énergie, et ensuite il faut que ta magie soit au max de puissance ; alors, là tu largues toute la sauce et comme par miracle ton ennemi disparaîtra. Qui nous ■ donc concocté cette japonaiserie ? Plutôt maladroit de le sortir, en plus, juste

Bandai **BANZAI**  
1 joueur

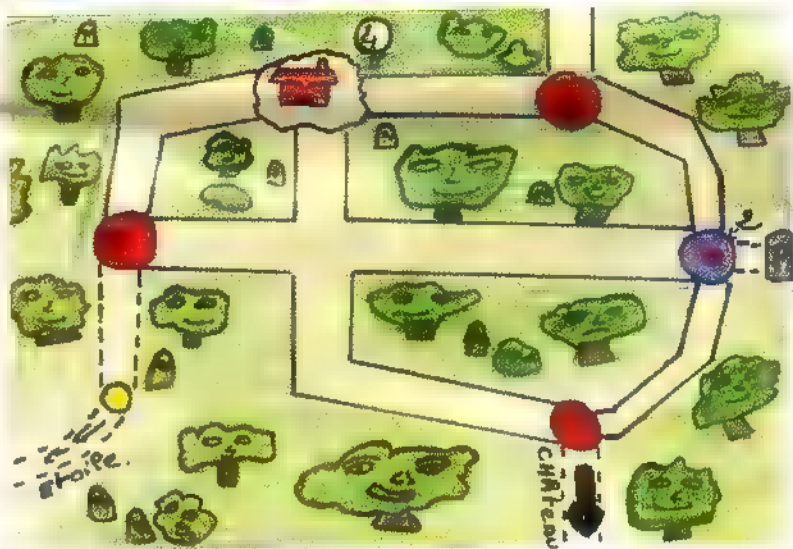
**37% INTERET**  
L'antithèse de Street Fighter 2.



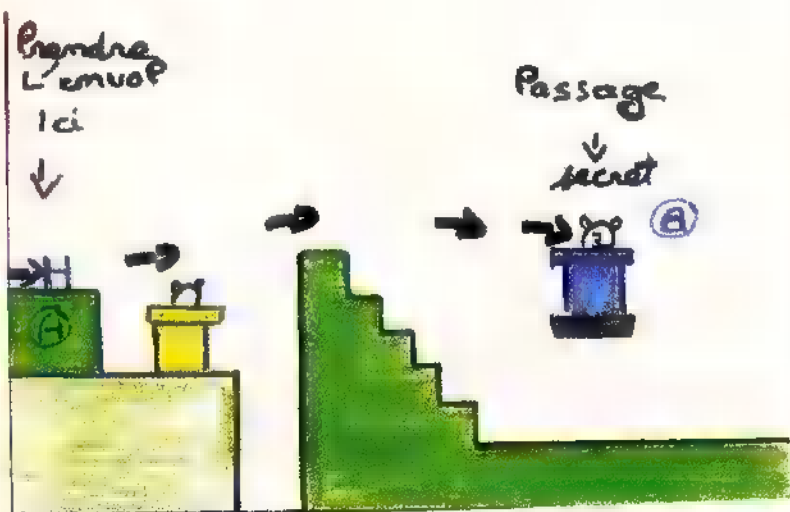
# LE GUIDE DE SUPER MARIO 4 (PARTIE III)

Bienvenu pour cette troisième partie du guide complet Super Mario 4 destiné à découvrir les derniers mondes du jeu. Attention, comme vous le précisons pour la troisième fois, ce guide ne vous indiquera aucunement le cheminement de chaque niveau mais toutes les sorties cachées de chaque point rouge de la carte des niveaux hantés. Dernière précision, nous appelons plus journal pour nous demander les précédents numéros, adressez-vous directement via un courrier à la boutique de Pressimage au 110 rue du Faubourg St Martin 75010 Paris.

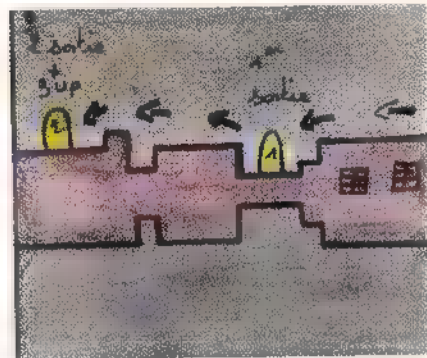
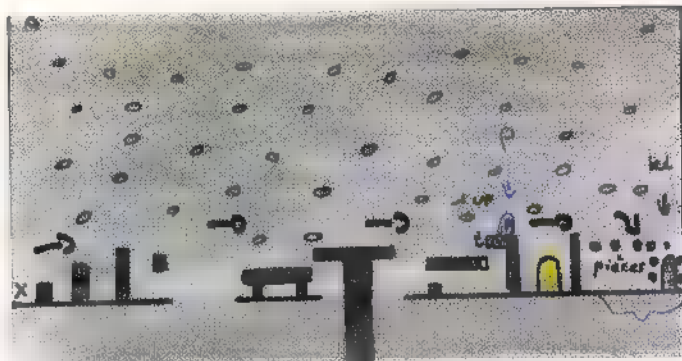
## Forest Of Illusion (suite et fin)



On enchaîne tout de suite avec le point rouge numéro 5 de ce monde que tu as dû logiquement atteindre en suivant nos indications des précédents numéros. Ce point rouge numéro 5 est très important car il va ouvrir le chemin vers un monde étoilé. Le passage secret se trouve vers le milieu du niveau. Attention, pour le trouver tu dois impérativement posséder une cape. Si c'est le cas et lorsque tu auras atteint le décor représenté sur le dessin, tu prends ton envol de plate-forme "A" et tu suis la direction des flèches noires pour atterrir sur le tuyau "B". Ensuite tu élimines l'ennemi qui se cache dans le tuyau d'un coup de cape et tu te glisses à l'intérieur. Voilà le tour est joué. Facile non?



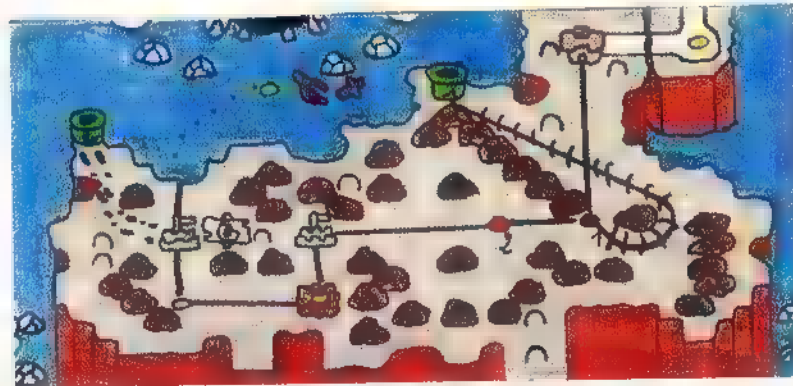
## Forest Of Illusion (suite et fin)



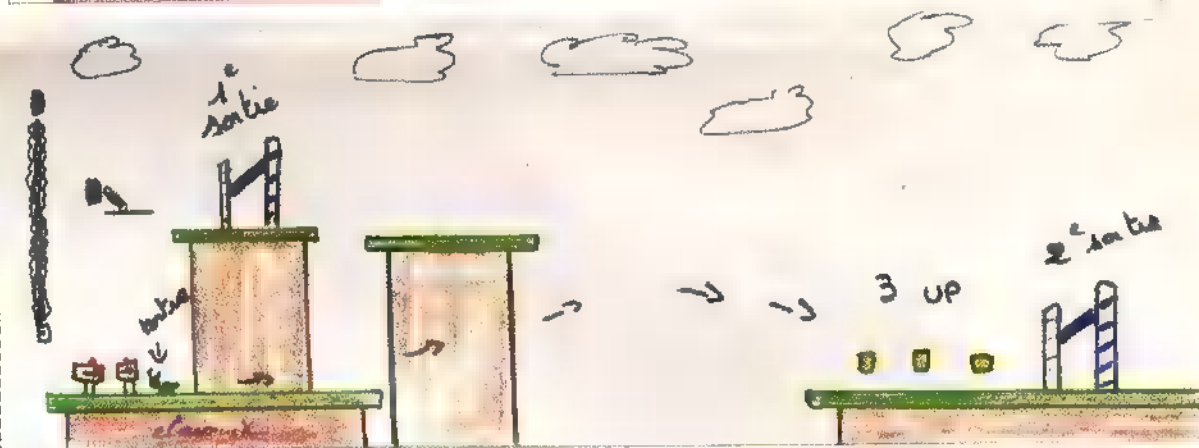
Il reste maintenant à étudier la maison hantée portant le numéro 4 sur la carte. Dès le début du niveau, tu vas directement à droite jusqu'à arriver à une porte jaune ; tu l'a franchis et tu te retrouves dans un décor représenté sur le dessin "A" au point marqué d'une croix. Maintenant tu suis les flèches noires sans entrer dans la porte jaune jusqu'aux pièces. Au passage, tu récupères l'interrupteur bleu marqué d'un "P" et tu l'amènes avec toi. A l'endroit des pièces, tu les ramasses toutes sans exception et ensuite seulement tu appuies sur l'interrupteur bleu. Oh stupéfaction ! la porte bleue apparaît. Après l'avoir emprunté, marche arrière toute et tu te retrouves au début de la maison hantée dessus du chemin parcouru auparavant. A partir de cet instant, tu te diriges vers la gauche pour finalement arriver à deux portes jaunes. La première est une sortie, la seconde est également une sortie mais elle plus elle offre trois vies et la possibilité de sauvegarder ta partie. C'est pas beau, ça ?

## Chocolate Island

Dans ce monde bien particulier, tu traverseras d'abord une maison hantée comprenant une seule sortie pour accéder au point rouge numéro 1. A partir de cet endroit, deux choix s'offrent à toi : prendre le chemin normal incluant le point rouge numéro 2, le premier château fort et les deux points jaunes pour atterrir au 2<sup>ème</sup> château fort (à côté du numéro 6 sur la carte) ou bien utiliser le passage secret du pont rouge numéro 1 afin d'emprunter le tuyau vert numéro 1, le tuyau vert numéro 2 et arriver également au château fort numéro 6.



Bien, on retrouve maintenant au point rouge numéro 1. Pour trouver le passage secret, il te faut avancer le plus rapidement possible dans les deux premiers écrans tuer d'ennemis et surtout ne prendre aucune pièce. Tu passes les "rhinos", les tortues qui vivent sur des plate-formes plutôt bancales. Après cet écran, tu découvres des footballeurs américains et une clef qui t'ouvre la voie du bonheur. Avec ce passage tu peux atteindre le tuyau vert numéro 1 de la carte. Si tu veux passer normalement ce niveau, tu dois ramasser toutes les pièces présentes dans le jeu et tuer les ennemis (il te donneront des pièces) et tu atteindras le point rouge numéro 2.



Pour le point rouge numéro 1 de ce niveau, tu dois progresser normalement avec toutefois une obligation, posséder une cape ou chevaucher un Yoshi. A toi de te débrouiller dans les niveaux précédents. Une fois arrivé à la fin du niveau et si tu as la cape, tu prends ton élan et tu voles jusqu'au deuxième portail suivant les flèches noires comme indiqué sur le dessin. Surtout n'hésite pas à te lancer même si tu ne vois pas l'autre plate-forme. Ce passage ressemble fortement à celui du quatrième monde. Si tu chevauches Yoshi, tu auras la tortue présente sur la plate-forme puis tu voles à l'aide des ailes de Yoshi. Si tu prends la sortie numéro 2 (et les trois vies au passage, cela ne doit pas de mal) tu pourras continuer vers la chateau fort et suivre le chemin normal, c'est à dire progressant sur la terre ferme. En revanche avec la première sortie, tu tourneras sans cesse en rond sans pouvoir quitter ce niveau. A la longue, les rochers risquent de te taper sur le système. Bonne blague de la part des programmeurs de Nintendo. Voilà, c'est maintenant terminé pour le sixième monde !

## Tu es bloqué dans un jeu ?



3615 KONSOL!



Et tout va pour le mieux !

## TRUCS & ASTUCES

Découvre des centaines de trucs & astuces pour tes jeux préférés



# TINY TOON ADVENTURES

Débarquant dans un décor champêtre, au son d'une musique guillerette, tu pourras être tout droit dans une ligne de patronage ou une "colo" bien peinarde. Et les petits lapins qui croquent gentiment les carottes d'insomnieux ça et là endorment la mélancolie naturelle dont tu fais preuve à chaque fois que tu allumes la console. En fait, tu débarques dans un univers fou-dingue. Ils sont petits, gentils et complètement bargeots aussi... Mais qui sont-ils? Il va falloir que tu t'y habitues : ce sont les Tiny Toons.

Entre nous, c'est vrai qu'ils sont vraiment bargeots. Voilà qu'ils débarquent avec leur jolie petite frimousse sur la Nes. Ce jeu est une pure merveille, des graphismes archi-ressemblants, la musique du cartoon, une animation fluide, super géniale, aucun ralentissement, aucun clignotement, bref une technique

d'enfer ! Tous les ingrédients sont réunis pour mitter un bon petit carto(ou)in dans les ventes. Konami va passer un bon Noël.

## Je t'explique la situation

Voici le topo, mes héros (Buster Bunny), trouve dans une embrouille pas possible. Ce sale "richeman" de gamin gâté (Montant Max) a enlevé Babs Bunny, amie de Buster, pote de toujours. Et te voilà de nouveau au casse-pipe, tu dois dégoter 5 clés que tu trouveras à la fin de chaque niveau après avoir cassé le boss. Une fois en ta possession, ces clés te serviront à ouvrir la maison de satané gosse de riche. Bien sûr, tu es droit à un petit comité d'accueil plutôt chargé, oublie les boss de fin de niveau, eh oui c'est dur d'être un héros.

Oh mais que vois-je ? Trois amis toons (Furball, Plucky Duck et Dizzy Devil) aux caractéristiques bien différentes (Plucky peut voler, Furball peut s'agripper aux murs pour les escalader et Dizzy, lui, se

transforme en tourbillon pour dégingolier les ennemis les plus proches) arrivent en renfort. Et si jamais tu ramasses une boule de transformation (un des bonus), tu te transformeras (donc !) dans la seconde en l'un de ses trois "persos".

## On se calme !

Tu salives comme un fou à ce moment où je t'en parle, c'est normal. A ce propos, je te serais infiniment reconnaissant de t'éloigner un peu de ma page de test, tu es cochonnes tout. En attendant la sortie du jeu, il y a un vrai veinard, c'est moi et d'ailleurs j'y retourne immédiatement,

## LES BONUS



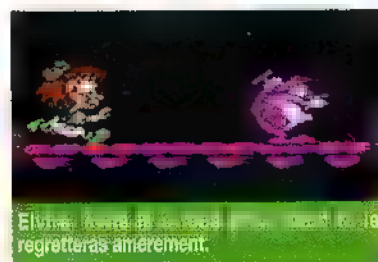
Le chronomètre, prend le et tu disposeras de quelques secondes de plus pour finir le niveau.



Prend cette boule et tu te transformeras en Toon choisi préalablement.



Ce cœur permet de vivre plus longtemps ; tu peux le faire toucher par un ennemi 2 fois.

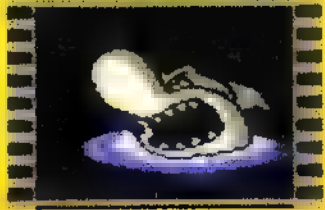


Elvina, quand elle se transforme en Toon, elle regrettera amèrement.

histoire de me retaper une petite partie. I'm a poor and lonely game-trier.

Régis Crochet

## TOONS EN VRAC



Les personnages du jeu, bien sûr, l'esprit des Tiny Toons et préfigure les aventures qui t'attendent dans le jeu.

## ASTUCES



Pour échapper à la mort certaine, Devil peut se mettre en tornade. Tous les murs qui se trouvent sur son passage seront détruits.



Comme tu le vois, Ducky peut voler et donc franchir gouffres ou murs élevés.



Le héros du jeu, Furball, est capable de grimper un long chemin à parcourir. Son courage !



Tiens, un bon jeu, ça se joue avec un bon jeu. Ce jeu.

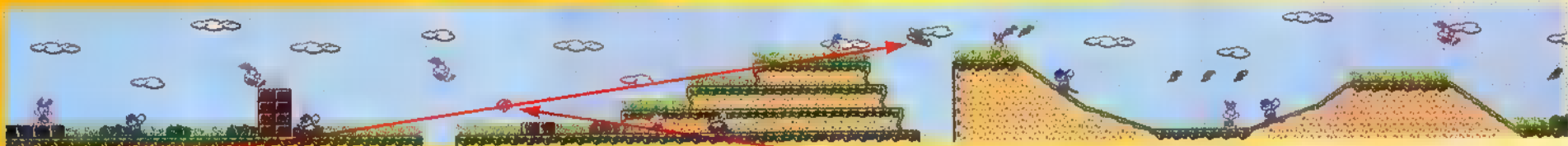
**Konami** **BANZAI!**  
1 joueur

**ARCADE / ACTION**

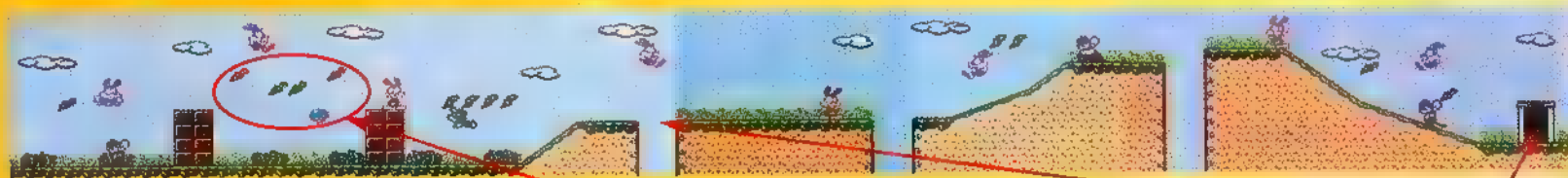
88% **GRAPHISME**  
90% **ANIMATION**  
81% **SON**  
85% **JOUABILITÉ**  
87% **DURÉE DE VIE**

**86% INTERET**  
Un bon palliatif à Mario

## TRAVELLING DU PREMIER NIVEAU



La première astuce : évite le premier rat ou bien alors saute sur le deuxième et continue ton chemin en sautant la crevasse. Prend le ballon qui renferme un cœur, continue ton chemin en évitant le deuxième rat. Ensuite, prend les carottes.



Continue ton chemin en évitant les ennemis. Prends le ballon qui renferme une boule de transformation. Évite le deuxième rat et les carottes. Tu es arrivé au premier niveau... Facile non ! À la suite, la revanche, les choses se compliquent quelque peu.



# TEST

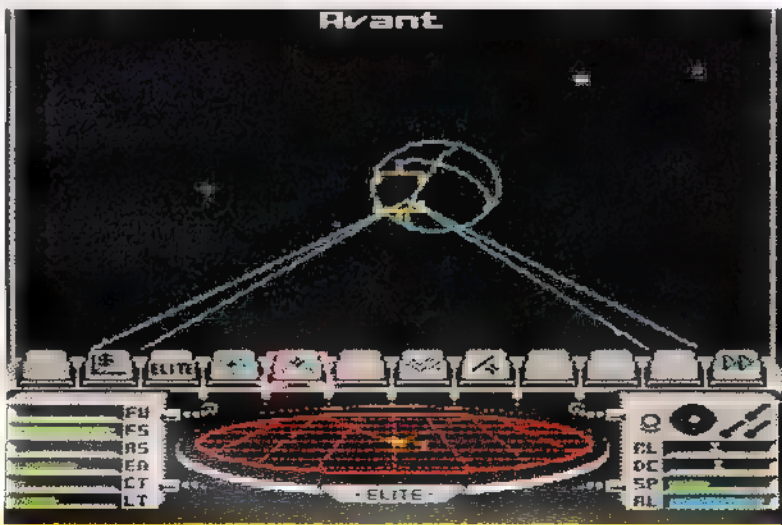
# ELITE

Les missions humanitaires, la recherche fondamentale, la vie agricole, une carrière apostolique ou militaire, une profession libérale... Rien de tout ça n'est pour toi. Il n'y a que le business qui t'intéresse. Sur terre, les perspectives sont un peu bouchées, d'autant que la crise a laissé des traces. Les millions de dollars de bénéfices possibles sur le globe te paraissent maintenant insuffisants. Ton unité de calcul est le milliard de dollars, car, tu en es sûr, c'est dans l'espace que se construiront les méga-fortunes. Elle est là pour toi.

Aux commandes d'un vaisseau spatial, tu évolues dans un univers vectorisé. Ce jeu plus axé sur la simulation économique présente certaines ressemblances avec Star Trek (comme une phase de simulation de vaisseau spatial en 3D, par exemple). Tu es le commandant de Lacy Cobra 3 qui fait toute la fierté de ton équipage. Ton but, explorer l'infini, de nouvelles planètes, de nouvelles contrées. Tout ceci pour tirer partie de ta bosse du commerce et trouver des marchés sur les planètes voisines.

## Et c'est parti !

A bord du vaisseau, tu cherches tout de suite sur le scanner les planètes qui peuvent t'intéresser, et pas question de faire le commerce de carottes, patates, salades, fruits... Toi, ton truc, c'est l'import-export inter-stellaire et tout ce qui à une vraie valeur t'intéresse : fourrures, textile, robots et même des hommes. Tu dois également faire gaffe aux vaisseaux pirates, qui voudront piller ton chargement. On a beau être au 29ème siècle, les règles sont toujours les mêmes. C'est dans ce moment-là que tu montreras tes talents de combattant à coups de canon laser ou de tacticien en leur échappant à l'aide d'un rayon propulseur hyper-puissant capable de t'envoyer dans une autre galaxie. Mieux que le faucon Millennium. Te fais pas de bile, les combats sont rares car ton



Ne tires pas dessus malheureux, ceci est une planète où tu pourras faire du commerce, alors ne fais pas mal voir avant même d'avoir posé les pieds dessus.

vaisseau et considéré comme un des meilleurs (et donc craint) des 8 galaxies voisines.

## Elite, un grand jeu ?

Elite est beaucoup plus qu'une simulation de vaisseau à travers l'espace. Le concept n'est d'ailleurs fait un malheur sur les micros. En revanche côté technique, le niveau est un peu juste. Je n'ai pas entendu une seule musique durant la partie ! La jouabilité est archi-compiquée car tu as environ 15 icônes que tu dois connaître par coeur si tu veux t'en sortir et les graphismes sont sommaires. D'accord, l'espace n'est pas une grande métropole mais quand même. En revanche, la 3D est pas mal réussie. A conseiller aux joueurs patients et qui s'intéressent à la stratégie car les autres vont s'arracher les cheveux.

Régis Crochet

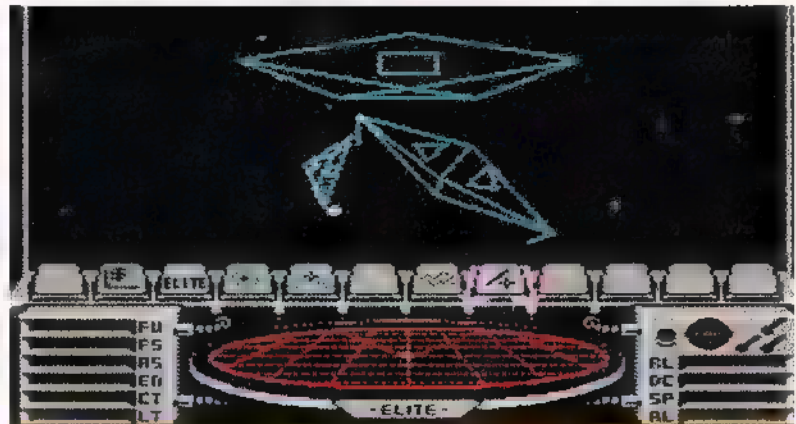
### Imagineer BAWZAI

1 joueur

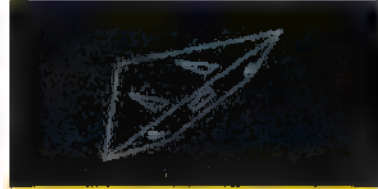
ARCADÉ / SIMULATION

- GRAPHISME: 49%
- ANIMATION: 62%
- SON: 43%
- JOUABILITÉ: 72%
- DURÉE DE VIE: 91%
- INTERET: 76%

Soft un peu trop ambitieux pour une Nes.



3 vaisseaux spatiaux t'agressent, il vaudrait mieux que tu leur répondes à coups de laser de missiles. Une autre solution existe : la fuite pure et simple !



Un vaisseau spatial en vue, prépare toi à l'abordage.



Voici la liste de ta cargaison, tu pourras vendre ou acheter d'autres produits.

# Volusia

2, rue Millotet  
21000 DIJON  
☎ 80 57 11 42 OU 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

### MEGADRIVE

GREENDOG	389 frs
SONIC 2	20 nov
SIMPSONS (krusty's)	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
TOKI	429 frs
JAMES POND	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
ALISIA DRAGON	429 frs
D ROBINSON BASKETBALL	429 frs
CADASH	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SPLATTERHOUSE	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
TERMINATOR	389 frs
ALIEN 2	389 frs

### SUPER NEO

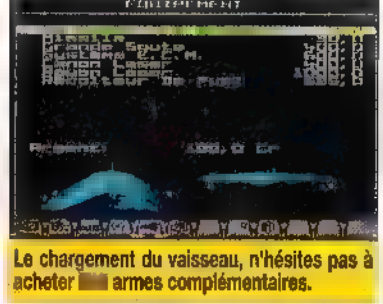
CONSOLE = 1 JEU	1490 frs
PILOTWINGS	490 frs
ADDAMS FAMILY	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
GHOULS'N GHOSTS	490 frs
ZELDA 3	490 frs
RUSHING BEAT	490 frs
NINJA TURTLES 4	490 frs
STREET FIGHTER 2	590 frs
ROBOCOP 3	490 frs
RADIO FLYER	490 frs
DINOSAURS	490 frs
RACE DRIVEN	490 frs
WINGS 2	490 frs
AXELAY	490 frs
SUPER SCOPE	690 frs

### NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1490 frs
MAGICIAN LORD	790 frs
BASEBALL 2020	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAME 1975	690 frs
CYBER LIP	690 frs
PUZZLED	690 frs
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
OF THE MONSTERS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
ANDRO DUNOS	1290 frs
FATAL FURY	1290 frs
FOOTBALL FRENZY	1290 frs
LAST RESORT	1490 frs
WORLD HEROES	1490 frs
ART OF FIGHTING	790 frs
JOYSTICK NEO GEO	790 frs

### SUPER FAMILIUM

CONSOLE	1490 frs
ACTRAISERS	790 frs
88	190 frs
DARIUS TWIN	290 frs
LEMMINGS	190 frs
SUPER R.TYPE	190 frs
E.D.F.	190 frs
SUPER	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
TOP RACER	190 frs
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	190 frs
SOULBLADER	590 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
PHALANX	590 frs
TURTLES 4	590 frs
SUPER MARIO KART	590 frs
SONIC BLASTMAN	190 frs
PRINCE OF PERSIA	590 frs
FIGHTER	690 frs
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK CAPCOM	690 frs



Le chargement du vaisseau, n'hésites pas à acheter des armes complémentaires.

## UNE SUPER NINTENDO, UN DISCMAN, DES PIN'S, DES ACCES 3614 A GAGNER... C'EST SUR LE 3615 KONSOL EN PARTICIPANT AU MEGA QUIZZ.

### BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Tél. : .....

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

Chèque  Contre-remboursement (+ 35 Frs)

Mandat

Total : .....

Frais port jeux : 100 Frs — Frais de port console : 100 Frs

\* NINTENDO, SUPER FAMILIUM, SEGA, MEGADRIVE, NEO, SNK NEO GEO sont des marques déposées.





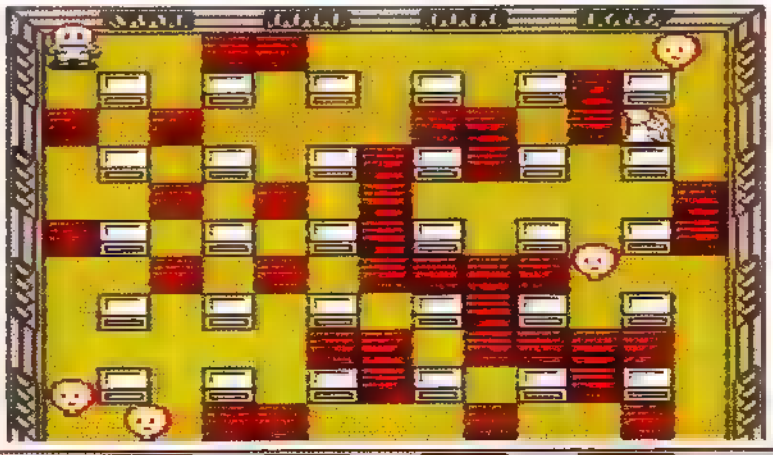
# DYNABLASTER

**Boum ! C'est le premier mot que tu as émis lorsque tu es né. Tu es Bannabannan ; tu aurais pu être corse ou ybien, mais non. Tu es blanc, normal, farouchement européen, et c'est plus loin que toi, tu as des bombes partout. Pas des glacées, ni des "galures" de cavaliers, ni des fiestas chez les copains. Non, des vraies, des vraies celles qui ont descendu les bruns au Val Fourré et qui rétrécissent tout ce qu'elles visitent en bouillie. Et voilà qu'un Bannabannan noir vient de les casser. Ambiance !**

Tu traînes un dimanche après-midi sur les boulevards, les poches bourrées de tes joujoux favoris, pour mater les p'tits canons, et tu entends une explosion. Une sourde chaleur te chatouille la moëlle épinière et tu vas voir ce qui se trame dans ce quartier. Damnation, un poseur de bombes noir vient de faire un hold-up et te fais illico porter le chapeau. On te jette en prison comme un malpropre, avec beaucoup moins de ménagements qu'un ballot de seringues usagées germaniques dans nos champs de betteraves.

**Erreur judiciaire...**  
Légèrement agacé par l'évènement, tu vas les faire sauter, en commençant par les murs de ta prison, afin de justifier ton innocence. Te voilà donc parti dans 6 zones infernales avec des ennemis à gogo, ou tu vas donner libre cours à ta vraie passion : ramasser des bonus et faire exploser des bombes. Totalement défoulatoire, comme dirait Arthur.

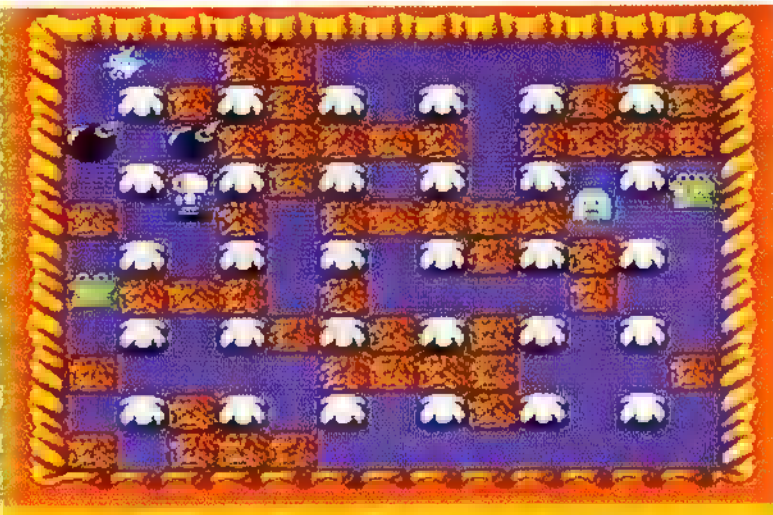
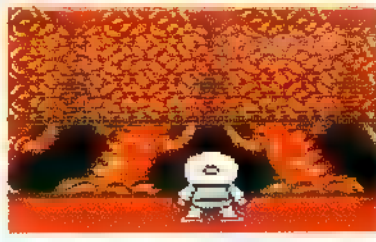
**Plus on est de fous...**  
On peut jouer seul (mais ça rend sourd) ; on peut jouer à deux (mais couvert), c'est déjà super ; mais on peut jouer à trois ou quatre et là, c'est l'éclate (mais c'est pas moral). Dans ce dernier cas, l'éditeur prévient gentiment qu'il ne refille pas la 3ème et 4ème manette et le duplicateur, pourtant indispensable, avec l'achat de la cartouche. Radin !  
Les graphismes sont beaux, mais les décors sont les mêmes tout long du niveau, feignants ! Coté musique, ça musique agréablement et avec entrain. L'animation est comme la vente de Bannazai : elle est progressive. Continuez,



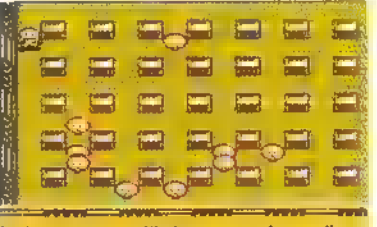
C'est dans ce niveau que ton aventure commence, le premier stage quoi ! Fais tout même gaffe à ta peau.

les pots ! On a signalé la présence de password. Je ne résiste pas au plaisir de vous la faire (la chute !). C'est un jeu explosif qui explosera bon nombre d'entre vous. Explosé de rire, le mec !

Régis Crochet

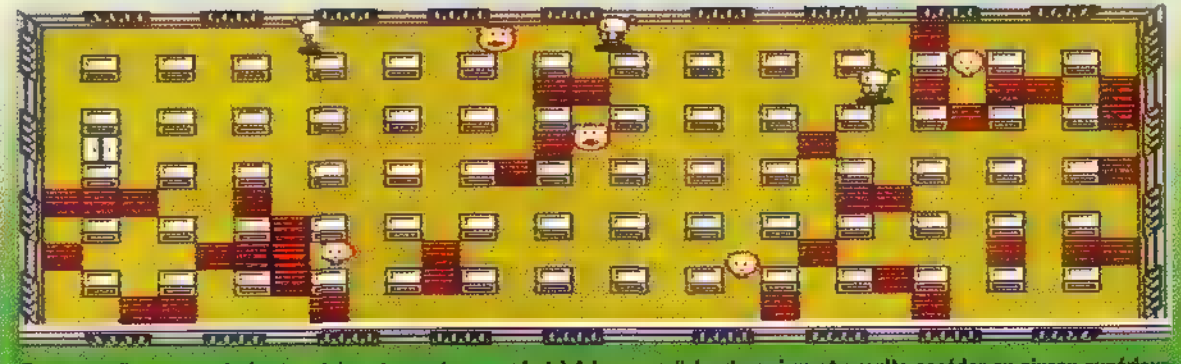


Attention à ne pas trouver dans le rayon d'action de tes bombes, ce serait bête d'exploser !



Le bonus stage : éliminer un maximum d'ennemis dans un temps imparti.

## TRAVELLING D'UN STAGE



Comme tu l'a remarqué, dans certains stages, tu auras fort à faire pour d'abord survivre et ensuite accéder au niveau supérieur. Agi avec prudence et efficacité, ta vie en dépend.

### LES ENNEMIS

**Terupyo** : cet animal ressemble vaguement à une grenouille, la seule différence, c'est qu'il ne saute pas.

**Frappa** : encore un adversaire à petite envergure, il ferait mieux d'aller chez le coiffeur avant de te rencontrer.

**Pomori** : petit dragon passe à travers les blocs indestructibles. C'est un ennemi très difficile à bousiller.

**Gacha** : c'est un cousin des crocodiles. Comme eux, il possède des mâchoires hyper puissantes.

**Ekutopu** : il ressemble à un globule du corps humain, et en plus, il passe à travers les blocs indestructibles.

**Ojin** : son petit rire narquois te laisse penser qu'il te rendra la vie dure, très dure.

**Wotan** : un adversaire peu redoutable. Ne le sous-estimes pas il pourrait te surprendre.

**Nagacham** : cet ennemi passe à travers les blocs indestructibles, en plus, il se téléporte d'un point à un autre.

**Barom** : le premier ennemi que tu rencontreras dans ta folle aventure. Très facile à éliminer.

**Boyon** : un ennemi qui grâce à des contractions de son corps, Un ennemi à surveiller.

**Buffa** : Il a l'appétit féroce et te veut pour ses repas. Assez facile à éviter et à éliminer.

**Pontan** : il ressemble à une pièce de monnaie, certes mais il n'en reste pas moins très dangereux.

Le premier stage, il est d'une simplicité évidente.

### LES BONUS

Cet icône te mènera à un bonus stage si tu arrives à la fin du tableau sans perdre.

Ce bonus te permet d'augmenter la puissance de tes bombes. Prends garde !

Télécommande : ceci te permettra de commander l'explosion de tes bombes.

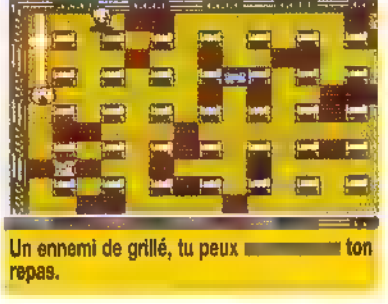
Tir A : lorsque tu es pris dans une explosion, tu es protégé. Est ce vraiment un bonus ?

Bien que se soit le sigle du dollar, il ne s'agit en fait que de points supplémentaires.

Bombe : elle te permet de poser une bombe en plus, utile pour les explosions en chaîne.

Accélérateur : ce bonus te permet de te déplacer plus vite, très utile si tu as un gros besoin.

Tir B : ce bonus te protégera contre les explosions, mais ne joue pas trop avec le feu.



Un ennemi de grillé, tu peux te faire un bon repas.

**Hudson Soft** **BANZAI**  
1 à 4 joueurs

ARCADE / ACTION

- 71% GRAPHISME
- 73% ANIMATION
- 64% SON
- 88% JOUABILITÉ
- 90% DURÉE DE VIE

**87% INTERET**  
Un jeu qui prend toute sa dimension à plusieurs.



Mario Land - 1 Koopa  
 McDonaldLand - 1 Token  
 Planet Dakkon - 1,5 Credit  
 Pizza Town - 3 Zeny  
 Icefire Mountain - 2 Gem

# BANZZAI EXPRESS



Gotham City - 1 Joker  
 Springfield Town - 1 Mutant  
 Un Squadron Base - 1 ring  
 Hégesippe Area - 2 Pins  
 Donuts Plains - 5 beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Edition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

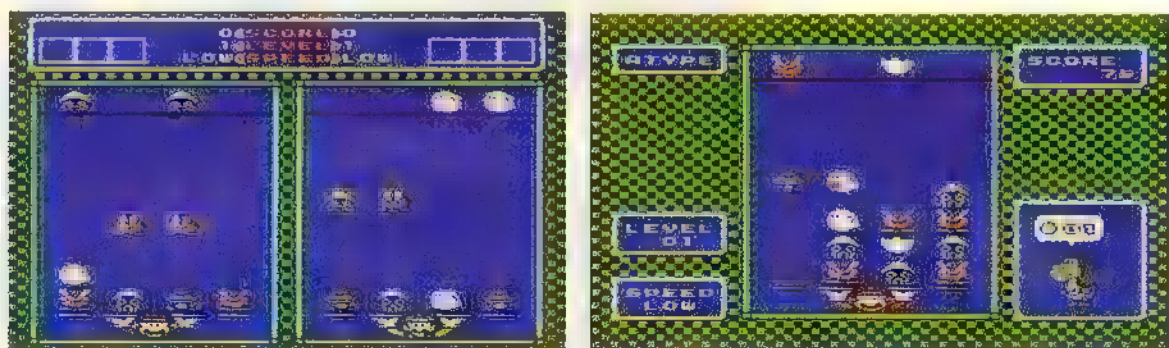
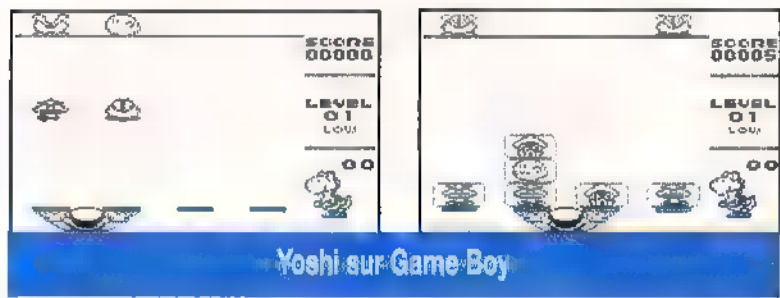
## Klax + Tetris + Hatris + Dr Mario = Yoshi

Voici un énième clone de Tetris qui fera très prochainement (sans doute le mois prochain) son apparition simultanée sur Game Boy et Nes. En jouant aux devinettes, j'ai bien envie de te demander qui est l'éditeur de ce nouveau soft ? Nintendo bien sûr (avec un titre pareil, c'était facile !) qui sort une de ses nouvelles créations pour ces machines déjà très bien fournies en logiciels de qualité.

Le principe du jeu est d'une simplicité enfantine et fortement inspiré de celui de Klax. J'explique, des objets ou personnages (appartenant au monde de Mario) tombent du haut de l'écran et ils s'agit de les faire disparaître en les mariant harmonieusement. Tu ne comprends toujours pas bien ? Ok, je te donne un exemple : deux champignons l'un sur l'autre et hop ils disparaissent.

En parlant de notre pote Mario, celui-ci vient tenir un rôle très important dans le jeu. Il est situé au bas de l'écran et peut faire pivoter tout ce qui vient s'entasser au dessus de lui avec ses mains. De cette façon, tu peux marier deux éléments identiques, l'un venant du haut de l'écran et un autre sur une colonne.

Tu dois te douter qu'au fur et à mesure que le temps passe, plus le jeu sera rapide. Ah !! Une dernière chose à te dire avant de nous quitter : il est possible de jouer à deux ce qui rend le jeu encore plus intéressant et qui fera le bonheur de tous les mordus de Tetris.



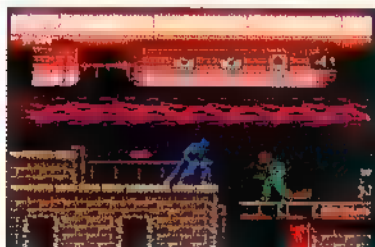
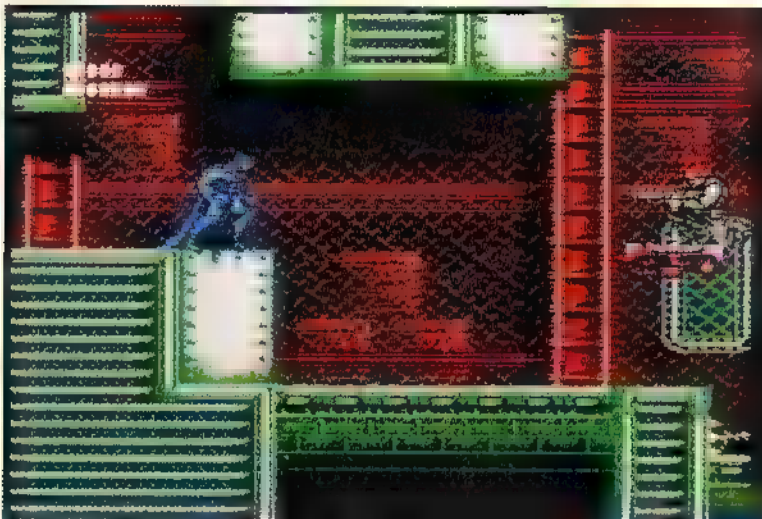
## Batman : les ennuis recommencent !

Ouh là ! Le Joker refait des siennes ! Pas bon ça... Pas bon du tout ! Gotham City n'a pas besoin d'une telle publicité, surtout en ce moment avec la crise du tourisme et du logement. Le maire se retrouve dans une situation difficile et après avoir réuni tous ces conseillers, il prend la décision qui s'impose : appeler Batman et ses potes de Sunsoft à la rescousse.

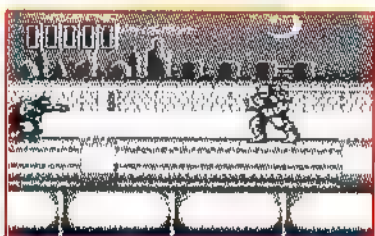
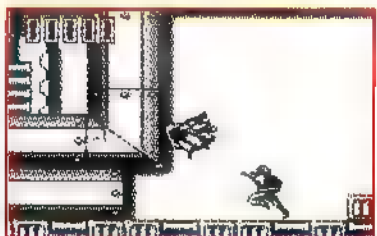
Suite de Batman, Batman 2 (logique !) arrive en fanfare et viens faire des siennes sur notre Nes adorée. Dans ce jeu d'action/plate-forme classique, tu devras shooter un maximum d'ennemis, sauter un maximum de plate-formes, éviter un maximum de pièges et utiliser tes réflexes au... maximum !

Ce qui différencie Batman 2 de ses confrères c'est sa réalisation explosivement étonnante de fantastique extraordinaire (si c'est français !) ! Je m'explique : des graphismes qui brillent de mille feux, des scrollings et des animations qui glissent comme une savonnette sur une patinoire, une maniabilité infernalement démente, une ambiance sonore à damner un saint, des armes spéciales à foison et des effets spéciaux comme s'ils en pleuvaient.

Pour tout te dire, je n'arrive pas à trouver les mots pour exprimer ce que je vois sur mon écran. Avec ce jeu, la Nes dépasse ses limites, elle est poussée dans ses derniers retranchements, bref, je n'ai jamais vu mieux ! Vite Bandai, dépêchez vous de sortir Batman 2, vite vite !!!



Batman 2 sort aussi sur Game Boy et disons qu'il n'a rien à envier au premier du nom, car les sprites sont encore plus gros, et de nouvelles animations ont été rajoutées. Dans ce jeu d'action, tu pourras aussi bien défoncer des ennemis que t'appuyer sur les murs ou te servir de ton bat-grappin. Un jeu à suivre de près pour sa sortie officielle.



## CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

### SEGA MEGADRIVE

PROMO			
ALIEN III	425	SONIC	249
TAZMANIA	395	OLYMPIC GOLD	345
GALAHAD	425	SPLATTER HOUSE II	345
JAMES POND III	425	KRUSTY FUN HOUSE	295
PREDATOR II	425	TRAMPOLINE TERROR	199
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	BURNING FORCE	199
CADASH	395	DESERT STRIKE	295
SIDE POCKET	425	SUPER VOLLEYBALL	249
LEMMINGS	425	STEEL EMPIRE	295
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	425	ARCH RIVALS	295
D&D WARRIOR OF THE ETERNAL SUN	495	TERMINATOR	345
ROAD RIOT 4x4	425	SAINT SWORD	199
ATOMIC RUNNER	395	EA HOCKEY	295
		ROBOGOD	245
		ALIEN STORM	249
		PHELIOS	199
		GREENDOG	395
		SIDE POCKET	425
		CHUCK ROCK	425
		SMASH TV	425
		PIGS KIN FOOTBALL	425
		D. ROBINSON BASKET	395
		LHX ATTACK CHOPPER	449
		E. HOLYFIELD BOXING	395
		EURO CLUB SOCCER	449
		NHL HOCKEY II	449
		CAPTAIN AMERICA	425
		RAMPART	425
		ACTION REPLAY PRO	495

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 03

De 11h à 20h du Lundi au Samedi

### SUPER NES

GÉNIAL l'Adaptateur NINTENDO pour jouer avec les cartouches US et JAP sur votre console Française

NCAA BASKETBALL	475	KING OF MONSTERS	475
SUPER ALESTE	475	ZELDA III	475
GEORGE FORMAN KO BOXING	475	FINAL FIGHT	475
MARIO KART	475	GHOULS N GHOST	475
ROBOCOP III	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
CASTELVANIA IV	475	EQUINOX	495
WINGS II	475	SPIDERMAN AND X MEN	475
BART'S NIGHTMARE	475	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	475
SUPER BATTLETANK	475	AXELAY	475
JAMES BOND JR	475	TORTUES NINJA IV	475
RAMPART	475	WWF WRESTLEMANIA	475
CONTRA III	475	RIVAL TURF	475
ADDAM'S FAMILY	475	PILOT WINGS	449
MAGIC SWORD	475	ANOTHER WORLD	475
TOP GEAR	449	SUPER MARIO WORLD	395
SUPER SOCCER	395	AMAZING TENNIS	475
FACEBALL 2000	475	STREET FIGHTER II	590

### GAME BOY

LOUPE ECLAIRANTE	139	BLUES BROTHERS	259
SPIDERMAN II	259	TINY TOONS	259
DOUBLE DRAGON III	259	PRINCE OF PERSIA	259
BATMAN II	259	TERMINATOR II	259
SUPER KICK OFF	259	et de nombreux titre dispo...	

Jeux NES à 149 F Contactez nous !

BON CHRONOGAMES  
 Jeux dispos livrés rapido !!! BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08  
 Tél. (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX	NOM
.....	.....	PRENOM
.....	.....	ADRESSE
.....	.....	CODE POSTAL
.....	.....	VILLE
.....	.....	TEL

Port et emballage +25F  
**TOTAL A PAYER**  
 Jeux envoyés par colisissimo

REGLEMENT :  
 CHEQUE  
 CCP  MANDAT LETTRE  
 CONTRE REMBOURSEMENT +30F  
 CARTE BLEUE :  
 NUMERO : .....  
 DATE EXPIRATION : ...../...../.....  
 SIGNATURE : .....

JE POSSEDE :  
 GAMEBOY  
 MASTER SYSTEM  
 MEGADRIVE  
 SUPER NINTENDO  
 SUPER FAMICOM  
 AUTRES .....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.





# MICKEY MOUSE

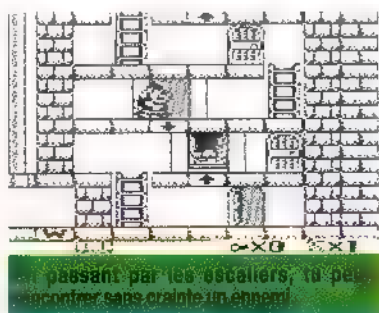
Admet que tu es dans le peau de Mickey. Admet que tu es complètement loupé dans de la plus mauvaise de toutes les souris. Admet que ce sont vos ta fait étonnamment trébucher les rochers et décaler la queue. Admet que plus stupéfait que toi, c'est seulement un chat... et apprend que la dernière disparait. Bienvenue ! Tu n'es pas vraiment plus. Tu lances la paix aux chats, tu l'arrêtes en descendant au vallet et tu lances un château de roi Comu.

Le plus cornu des 2, pour l'instant, c'est toi. Mais tu lui réserves un chien de ta chienne, si je puis dire.

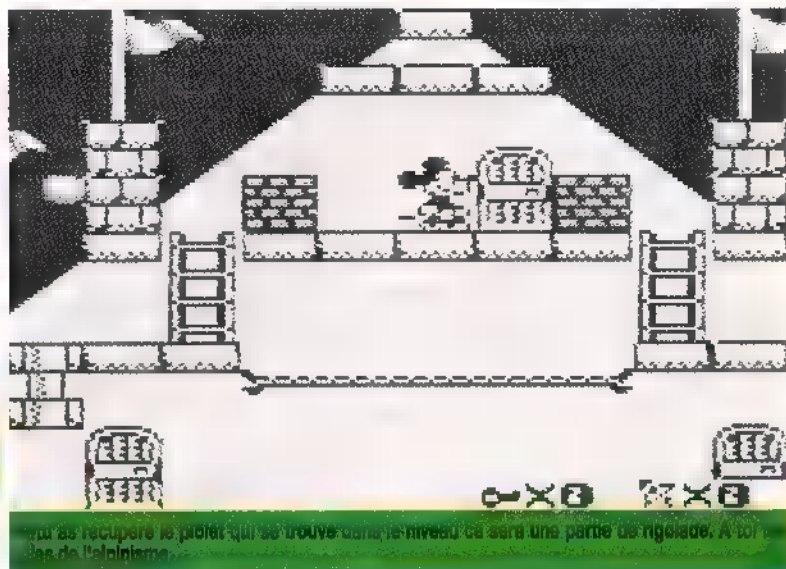
## Bien élevé le roi !

Tout commence par une invitation pour le bal que donne le roi Comu. Notre héroïne a donc été danser, mais elle ne reviendra pas de ce maudit château. Tu fonces comme une fusée au château. Comu ne veut pas te recevoir (et pour cause !). Avant d'arriver jusqu'à lui, tu passeras à travers 28 niveaux, et tu dois trouver 8 clés éparpillées. Non mais, bien sûr qu'il y a des ennemis dont les gestes sont plutôt surprenants.

Outre le roi Comu, tu rencontreras Pat Hibulaire, l'affreux Stromboli, l'arbre fantôme, le vautour, la sorcière et même un crétin, plein d'autres aussi et crois moi, ils te rendront la vie dure.



En passant par les escaliers, tu peux rencontrer sans crainte un ennemi.



Après récupérer le piolet qui se trouve dans le niveau ça sera une partie de rigolade. A toi de jouer de l'abandonner.

## Tu n'es pas sans défense !

Ramasses tous les bonus (armes, vies, potions...) et surtout ne les gaspilles pas, tu as juste le compte (et en plus, ils sont radins). Tu pourras t'accrocher aux cordes, passer dans des tuyaux grâce à ta taille de guêpe... Le parcours du combattant quoi ! Courage, ta poupée chérie t'attend.

## On frôle le hit !

Les graphismes sont clairs, les sons sont corrects bien qu'ils soient très discrets. Un bon jeu, c'est vrai, bien qu'un peu trop long. Les stages sont



En utilisant les cordes, tu atteindras les formes inaccessibles.

trop répétitifs. Heureusement que les passwords nous sauvent du massacre. Sympa quand même !

Régis Crochet

**Kemco**  
1 joueur **BANZAI**

**ARCADE / ACTION**

- 82% GRAPHISME
- 77% ANIMATION
- 73% SON
- 90% JOUABILITÉ
- 84% DURÉE DE VIE
- 84% INTÉRÊT

• Jeu de tableaux symétriques sans plus.

## LES BONUS

**UP** : montant dessus, tu sauteras très très haut.

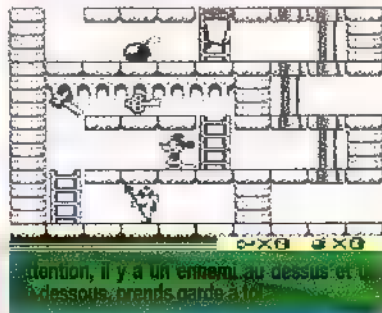
**Bombe** : l'ennemi qui passera dessus explosera.

**Arc** : tu peux tirer une flèche sur ton ennemi de très loin.

**Marteau** : permet de casser les rochers qui te bloquent.

**Piolet** : permet d'escalader les murs de pierre.

**Clé** : tu dois en récupérer 8 pour ouvrir la porte cachée.



Attention, il y a un ennemi au dessus et en dessous, prends garde à toi.



# TRACK MEET

Après les vertigineuses versions d'Olympic Gold sur les trois consoles chéries de Sega, Nintendo répond avec Track Meet sur la portable tout vénérable des connaisseurs (à l'exception de Matthieu, bien sûr). Et quelle réponse !

Track Meet est un jeu sur les Jeux Olympiques ! Une sorte nouveau-né issu de Mr Décathlon qui aurait fauté avec Mme Haltères.

Pour les couleurs c'est monochrome, mais c'est SUPERBE, le genre Alice aux pays des merveilles version Lewis (Carl et Carol réunis) au monde des décathloniens !

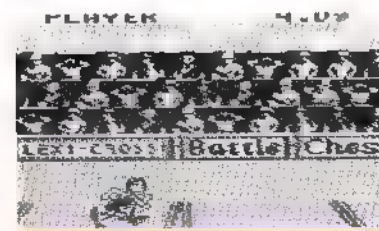
En fait, non, sot que je suis, des heptathloniens car sept épreuves des plus attrayantes à vous faire bayer à enlever la vedette ! Vaison la Romaine vous sont proposées :

- **LE 100 METRES** : qui va rendre le bouton de la Game Boy brûlant et faire ressembler votre pouce à une merguez !
- **LE 110 METRES HAIES** : maniabilité et vitesse rendent cette épreuve des plus difficiles.

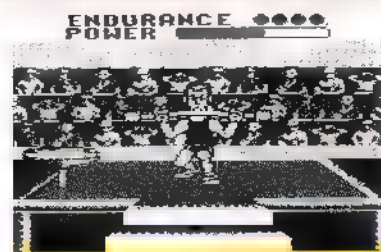
- **LE JAVELOT** : synchroniser sa course avec l'angle du javelot. Pour les artistes uniquement.

- **SAUT A LA PERCHE** : 3 essais pour bukhaliser tranquille... ou presque.

- **SAUT EN LONGUEUR** : même chose que pour le javelot, sauf que là, c'est toi le javelot.



Le 100m libre, la première discipline de Track Meet.

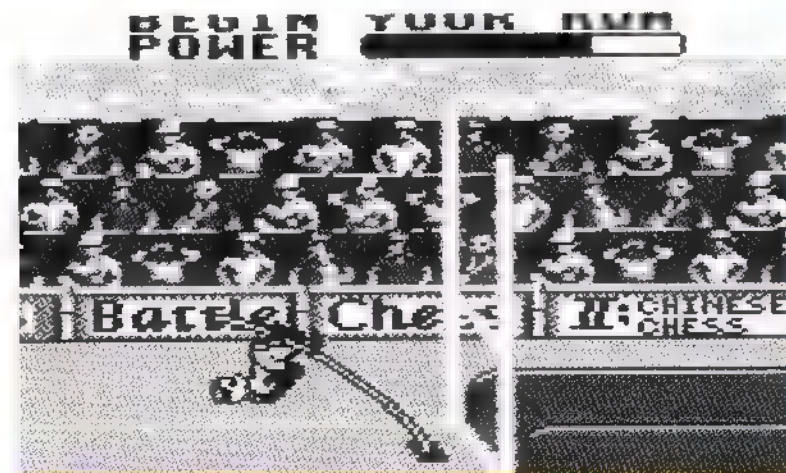


Des muscles rien que des muscles, c'est ce qui demande les poids et haltères !

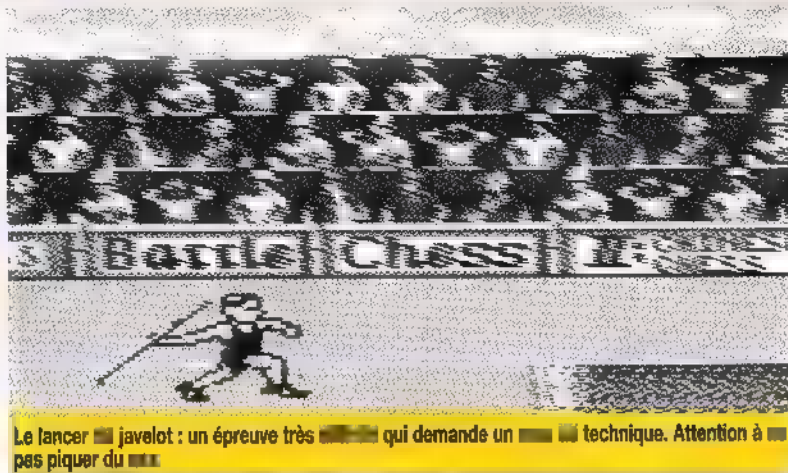


Allez, encore un effort et tu atteindras le record de Carl Lewis.

- **LE LANCER DU DISQUE** : rien avoir avec Vanessa Paradis. Rotation et puissance exigées à l'entrée. Décontraction et relâchement à la sortie.



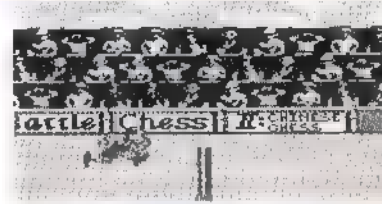
Au moment de la perche, le plus important c'est de ne pas manquer la boîte noire (réceptrice de la perche) sinon gare à la chute.



Le lancer javelot : un épreuve très technique qui demande un peu de technique. Attention à ne pas piquer du nez.

- **HALTEROPHILIE** : martyriser le bouton de la portable pour atteindre les 200 kilos ! Et voilà le programme des réjouissances ou tu es opposé aux meilleurs adversaires de chaque pays ! Jubilatoire, comme dirait Bernard Pivot.

Jean-Philippe Alba



**Interplay**  
1 joueur **BANZAI**

**SPORT**

- 82% GRAPHISME
- 90% ANIMATION
- 78% SON
- 91% JOUABILITÉ
- 87% DURÉE DE VIE
- 86% INTÉRÊT

• Excellente simulation d'athlétisme.





# DR FRANKEN

Se réveiller totalement raccourci et retrouver sa dulcinée éparpillée un peu partout est le genre d'aventure qu'on ne souhaite à personne. Un nibard par-ci, une guibole par-là, un nombril introuvable, la nausée et l'angoisse se mélangent à l'idée qu'il puisse manquer, au bout du compte, une de ses pièces maîtresses. Un puzzle cauchemardesque !

Un soir où la pluie faisait rage, le Dr Frankesbone alias Franken, après des années d'inquiétantes recherches réussit à créer de toutes pièces, c'est le cas de le dire, un bon géant de 2,10 m, un peu aidé par la foudre, il faut bien le reconnaître.

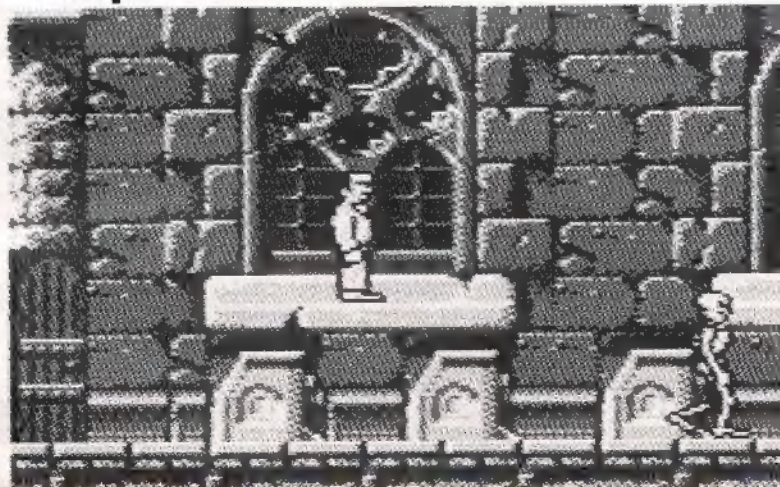
## C'est en forgeant que l'on devient forgeron !

Encouragé par ces excellents résultats et se prenant sans doute pour Dieu lui-même, il décide de te donner une compagnie, car, il faut que tu le saches : Franky, c'est toi. Le problème, c'est qu'un certain nombre d'expériences ratées du bon docteur traînent, elles aussi, dans les recoins du château.

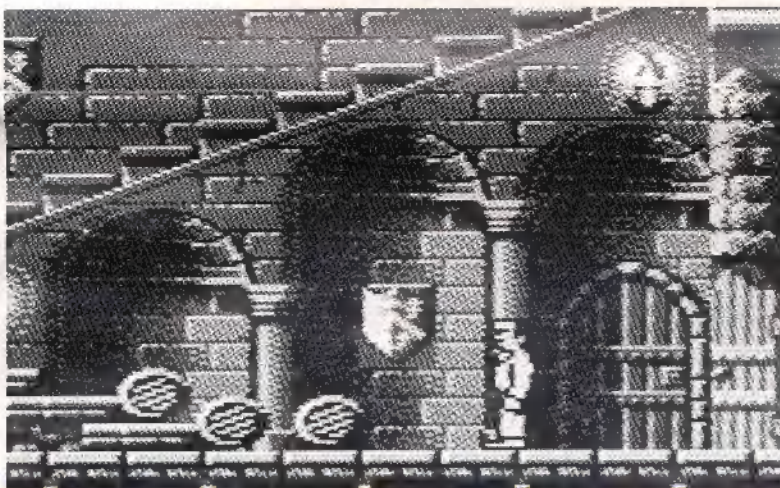
Et quand je dis ratées, je suis en dessous de la vérité, car il s'agit d'in vraisemblables monstres qui ne vont pas supporter longtemps l'image radieuse du parfait bonheur qui te lie à Betsy dont les pièces assemblées, exquises prises séparément, forment un ensemble à réveiller les morts. Une nuit, ils vont démonter Bitsy comme un vulgaire automate et éparpiller les morceaux dans tout le château. Toi, au réveil, tu as perdu 1, 20 m et en gros, tu ressembles à un schtroumpf.

## Un vrai puzzle !

Tu vas donc partir à la recherche de tes tendres morceaux chéris. Tu trouveras des objets utiles pour trouver des passages (comme dans Zelda 3), mais aussi les adorables créatures précédemment décrites. A toi de bien réfléchir, n'oublies surtout pas de sauvegarder car l'ineffable, l'indicible horreur t'attend dans la pièce voisine. Recharge ton "nrj", trouve le laboratoire et met-le en marche. C'est le seul moyen de récupérer ta tendre et bien-aimée. Cours traverser les tableaux aux graphismes clairs et bien faits, avec une musique plus ou moins flippante,

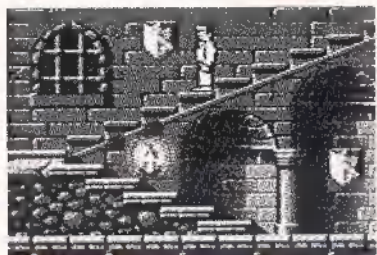


Te voilà au milieu de tombes et un squelette monte la garde. Essayes de ne pas réveiller les esprits malins encore endormis dans ces cercueils.

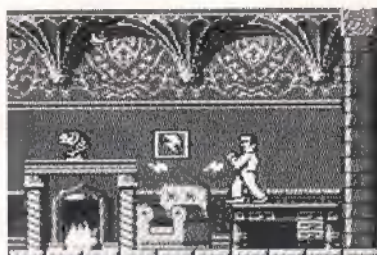


Tiens, tiens... des tonneaux qui tombent tous seuls des escaliers. Bizarre, bizarre... serais-tu indésirable dans les parages.

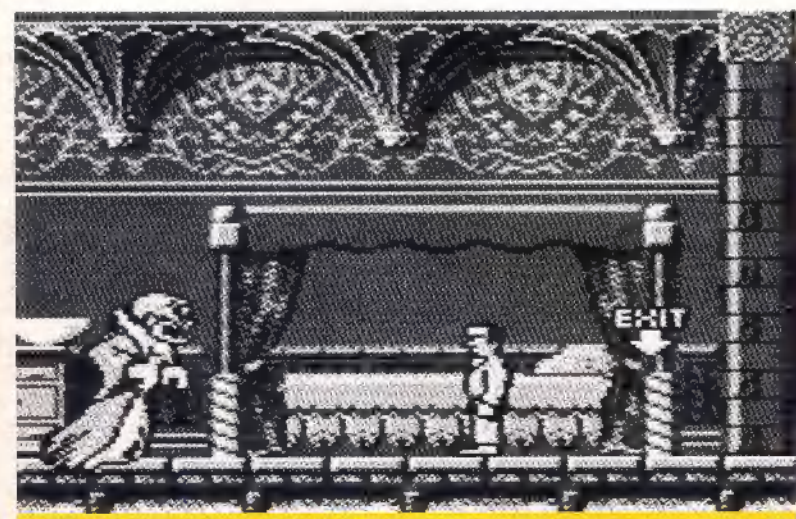
rendant bien l'esprit du jeu. Résoud les énigmes, évite les ennemis, à la limite fais un plan des lieux sur papier, saute de plate-forme en plate-forme... mais fais quelque chose. Sinon Bitsy va finir sa carrière au rebut parmi le foutoir électronique du docteur. Va, le devoir t'appelle !



Les escaliers te meneront aux étages supérieurs ou inférieurs.



Un bon coup de laser et ce monstre ira retrouver ses ancêtres dans l'au-delà.



Oh un lit ! Essaie de t'en servir pour éviter le fantôme car tes lirs auront aucun effet sur lui. C'est peut-être déjà la fin de ton aventure...

## Un jeu très long

Un scénario original, un qui offrira à tous de longues heures de jeu et comblera encore plus tous les amateurs de fantastique. Et en plus la suite est déjà prévu (voir rubrique news).

Régis Crochet

**Elite** **1 joueur** **BWZZAI**

**ARCADE / ACTION**

**GRAPHISME** 89%

**ANIMATION** 85%

**SON** 84%

**JOUABILITÉ** 88%

**DURÉE DE VIE** 90%

**INTERET** 89%

● Un super jeu de puzzle... et de tableaux.



ACHETEZ  
**VOS JEUX VIDEO**  
D'OCCASION

de **30% à 70%**  
MOINS CHERS QUE LES JEUX NEUFS

+ **3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS**  
DISPONIBLES EN MAGASIN

### NINTENDO

<b>GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)*</b>			
GAMEBOY avec TETRIS		495 F	
<b>NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)</b>			
Exemple de prix :			
SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	MARIO 3	296 F
<b>SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES</b>			
<b>(+ DE 250 JEUX DISPO.)</b>			
Exemple de prix :			
R TYPE	249 F	SUPER ADAPTATEUR	99 F
SUPER SOCCER	299 F	ADDAMS FAMILY	374 F
		CASTELVANIA 4	374 F

### SEGA

<b>GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)</b>			
GAMEGEAR avec COLUMNS*		695 F	
<b>MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)</b>			
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC		695 F	
Exemple de prix :			
HERZOG SWEI	159 F	FORGOTTEN WORLD	259 F
TWIN HAWK	159 F	BUDOKAN	259 F
CYBERBALL	159 F	SONIC	199 F
MICKEY	259 F	GOLDEN AXE	199 F
GHOULS'N GHOSTS	259 F	SPIDERMAN	199 F
<b>MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)</b>			
Exemple de prix :			
HANG ON	96 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
RESCUE MISSION	96 F	WONDERBOY II	210 F
F 16 FIGHTER	129 F	ALEX KIDD 4	221 F

### NEC (+ DE 400 JEUX DISPO.)

(350 HU-CARD - 50 CD ROM) **NEO-GEO** + DE 50 JEUX  
**ATARI LYNX** + DE 50 JEUX CONSOLE NEUVE ET OCCASION

**RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT**  
**LE (1) 43.290.290**

Le lundi de 14H à 19H30  
Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop  
(Nocturne 21 H le mardi)  
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel

**SCORE GAMES**  
LA VIDEO PASSION  
17, rue des Ecoles  
75005 PARIS  
☎ (1) 43.290.290

**BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES**

NOM ..... PRENOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL ..... VILLE .....  
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 A 3 JEUX: 30 F.)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : CHEQUE  MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE  N°

Date expiration : ... / ... / ... Signature : .....

\* CONSOLE D'OCCASION

Tous les marques citées sont des marques déposées.

BANZ 10/92. Dites dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 386 215 603



Mario Land - 1 Koopa  
 McDonaldLand - 1 Token  
 Planet Dakkon - 1,5 Credit  
 Pizza Town - 3 Zeny  
 Icefire Mountain - 2 Gem

# BANZZAI EXPRESS



Gotham City - 1 Joker  
 Springfield Town - 1 Mutant  
 Un Squadron Base - 1 ring  
 Hégesippe Area - 2 Pins  
 Donuts Plains - 5 beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Edition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

## Toutes griffes dehors.

Nos 2 héros vedettes de cartoon, Tom et Jerry sont de retour !!! L'espace télévisuel qu'ils occupent depuis des années sur nos chaînes françaises ne leurs suffisent plus pour effectuer leurs facéties. Et c'est donc tout naturellement qu'ils débarquent sur nos consoles préférées. De toute façon, ils ne sont pas vraiment dépayés, il s'agit toujours d'une histoire de tubes cathodiques.

Après avoir vu la version Master System et m'être éclaté dessus comme un petit fou, je désespérais de voir ce jeu arriver sur Nes. Et bien maintenant c'est chose faite avec cette cartouche qui paraîtra dans les toutes prochaines semaines.

Cette fois-ci, Jerry est enfermé dans une gigantesque maison et n'a qu'un seul but : délivrer son meilleur pote capturé par l'horrible Tom. Difficile d'échapper aux griffes de ce chat de gouttière me diras tu ! Oui mais pas impossible. Tu devras déjouer tous les plans de Tom pour sauver la petite souris grise.

Mais hélas tu n'es pas le seul à vivre dans cette mystérieuse maison : araignées, soldats de plombs et autres bestioles du genre n'ont qu'une envie, te rendre la vie impossible. Comme si la menace et les agissements de ce satané chat ne suffisait pas !

La réalisation s'annonce grandiose avec des "graphes" d'enfer et des "anim" dignes du dessin animé. A suivre de près !

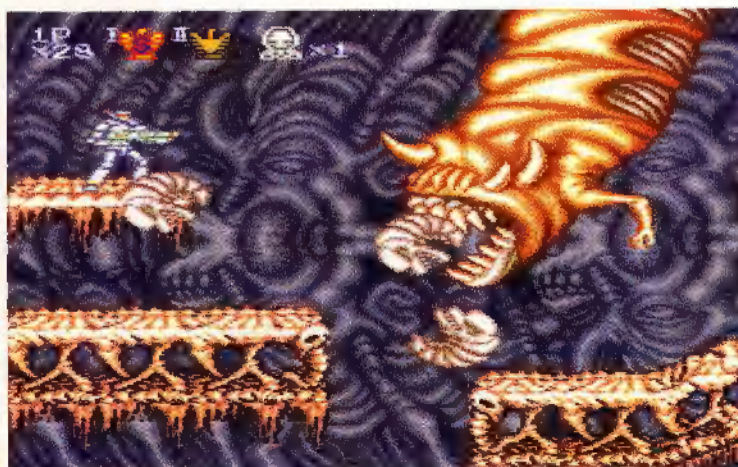


## Super Proboté... quoi ?

Décidément, il semble que Konami se soit bien adapté à cette nouvelle machine qu'est la Super Nintendo et la cajole tout particulièrement avec des productions assez démentes. Après Castlevania 4 et Turtles in Time testés dans Banzai, un futur top va prochainement venir enrichir ta collection : j'ai nommé Super Probotector. Ta mission,



on ne peut plus simple : casser de l'alien ! Car en 2636, il semble que les choses aient bien changé par rapport à notre époque. Plus de référendum, plus de Président de la République ou bien de premier ministre à la tête des différentes nations mais un être inconnu qui n'a qu'une seule envie : gouverner le monde. Et ça, tu ne peux pas le supporter, c'est viscéral, ça t'horripile au plus point, ça t'agace, ça te porte sur le système. Qu'il gouverne le monde encore, tu t'en care, mais qu'il usurpe ton titre d'être d'exception, d'invulnérable, ça te met les nerfs en boule. Ton sang ne fait donc qu'un tour et à la vitesse de l'éclair, en enfilant ta tenue de combat (une armure rutilante avec des élastiques là et là pour pouvoir bouger), tu pars à la recherche de cet individu maléfique. Ouf, encore une fois, la terre l'a échappé belle. Manque d'originalité me diras tu ? Scénario archi-connu dont la trame tient sur un ticket de métro, action classique, intérêt limité... Et bien non ! Il n'en est rien, après quelques minutes de jeu, il a presque fallu appelé le Samu pour me réanimer tellement j'étais sous le choc de la réalisation : des niveaux remplis de surprises, des boss gigantesques, des animations d'une fluidité extraordinaire, des bonus plus étonnant les uns que les autres, et bien d'autres choses encore. Et maintenant, la cerise confite sur le gâteau : il est possible de jouer avec l'un de tes potes simultanément à l'écran. Et alors là, tu entres en transe, tu atteins le nirvana du joueur, le "kime" du testeur, le paradis quoi ! Enfin, jusqu'à ce que tu te fasses toucher par un de ces maudits missiles adverses. Test normalement le mois prochain. A ne pas manquer, sous aucun prétexte ! Réserve déjà ton Banzai chez ton marchand de journaux.



## 3... 2... 1... Partez !

Vraoum vraoum ! Et ouais, toi aussi tu regrettes la fin de La 5. Ahhh... l'odeur de la gomme brûlée, la vitesse, les dérapages infernaux, les explosions violentes à chaque accident... On peut le dire, la F1 c'est le pied ! Si t'es un fan et si tu as une Super Nintendo, alors les conditions nécessaires sont remplies pour que tu puisses t'éclater un bon coup. Attention, attention, Exhaust Heat arrive sur la 16 bits ! Dans ce jeu de F1 tu vas devoir rivaliser avec les meilleurs champions du genre sur une vingtaine de circuits mondiaux. Le jeu se déroule à la sauce F-Zero, tu vois ton bolide de derrière et un peu en hauteur, donnant un superbe effet de profondeur. Tu vas débouler à toute allure sur des circuits enfumés tout en tentant de dépasser tes adversaires. Si jamais tu as des ennuis techniques tu



peux, à chaque tour, t'arrêter au stand pour te refaire une petite santé. Avant chaque course tu pourras passer chez le mécano pour rajouter des petites pièces à ta bagnole chérie. Rempli d'une flopée d'options, Exhaust Heat risque d'être un palliatif à F-Zero. Mais attendons sa sortie et son test pour être sûr de nos affirmations !



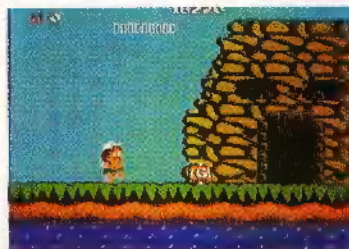
## Sous les tropiques !

Tu croyais avoir accompli le plus difficile dans Adventure Island numéro 2. Tu pensais avoir gagné des vacances bien mérités et tu étais donc parti te reposer sous les tropiques pour te faire griller la couane les doigts de pieds en éventail et deux vahinés pour l'éventer. C'est alors que tu sirotais nonchalamment un cocktail du coin à base de soleil et de noix de coco que la triste nouvelle est tombée sur ton télécopieur portable.

"La princesse Leilani vient d'être enlevée par le sorcier. Demandons aide d'urgence !". Ton sang ne fit qu'un tour et tu sautas de ta chaise longue pour courir à son secours. L'action se déroule dans un île hostile et peuplée par les animaux du sorcier : araignées, serpents, chauve-souris, démons... Heureusement, plus prévoyant que toi, tu meurs !

(tu ne comptes plus tes contrats d'assurance vie) et tu avais donc disséminé un peu partout dans le monde des objets persos. Et justement, cette île fait partie de tes caches.

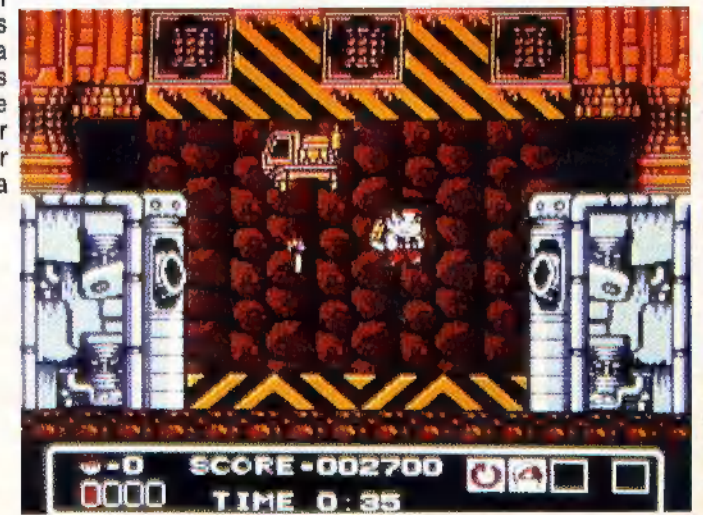
A toi le skate-board, la hache, la nourriture... avec ta panoplie, l'ennemi n'a qu'à bien se tenir. Le pourfendeur casqué est de retour !



## Si j'avais un marteau...

La crise du logement, tu ne connais pas encore, les notaires véreux non plus, les promoteurs immobiliers encore moins. Et pourtant, tu as déjà entendu parler d'eux, pour les derniers cités au moins. Sache que c'est en grande partie à cause de leurs ambitions que la côte d'azur est ce qu'elle est (du béton partout et des immeubles érigés n'importe comment) et la Corse brûle chaque été. Alors forcément quand ce genre d'individu débarque dans les jeux vidéo, l'envie de leur infliger une correction te chatouille gentiment le nez. C'est aussi l'intention d'Harry qui a vu au fil des mois toutes les maisons qui entourent son habitation disparaître au profit de centres commerciaux. En effet, des ouvriers du bâtiment (appelés Rusty Nailers) plutôt zélés n'hésitent pas à détruire les maisons des récalcitrants. Et justement, plus récalcitrant que Harry, ça n'existe pas ! Et en plus, il ne supporte pas les gens malhonnêtes, rapport aux ouvriers zélés. Il

m'est d'avis que ça va chauffer pour les fesses. Et crois moi, avec ton aide il sera possible de démasquer ses promoteurs. Tes armes : un arme et des pointes. Un peu juste me diras-tu ? Oui mais c'est sans compter l'expérience d'Harry dans le domaine du lancer du marteau et du planté de bâton. Facile, il a gagné tous les concours !







# NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

■ Zebulon le vengeur, comme il se nomme, nous a écrit pour nous dire ce qu'il avait éprouvé en lisant Banzai : "J'étais émerveillé par tant de belles choses, maintenant j'ai trouvé mon journal ! Et je fais le serment de rester fidèle". T'as bien raison, zébulon, et puisque tu as économisé 20 balles, achète Supersonic pour voir comment les consoles Sega sont littéralement enfoncées et bois un coup avec les 10 balles qui restent pour que vive Banzai. Il nous dit aussi : "J'ai lu une lettre dans le n° 3 qui me m'a PAS PLU". Il parle de la lettre de Matthieu Lafitte, le berserker noir (voir test Dynablast - Nes) que vous avez sûrement lu (d'ailleurs il n'y a pas que Zebulon qui est pas d'accord et je crois que Matthieu va se faire exploser par tout un tas de bombers blancs en colère. Si quelqu'un a quelque chose à nous reprocher, n'hésitez pas ! Appelez-moi !" No problemo, juste le temps de rajouter ton nom à notre liste de mercenaires.



Zebulon (92)

■ Christophe nous envoie ce mois-ci une "tite" bande dessinée, et sa photo que l'on se fait un plaisir de mettre dans Banzai ! Deux mois de suite qu'il est publié, celui-là ! Y en a qui s'incrument. Félicitations quand même, et les autres, quand vous voulez !

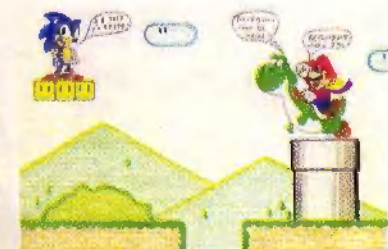


Kastriottis Christophe (78)



■ Jonathan "le conquérant" notre p'tit Belge nous a réécrit pour envoyer un petit tips (que vous retrouverez dans la rubrique "bidouilles)". Il nous a même envoyé un bô dessin. Les relations franco-belges sont au beau fixe. Pour la peine, on propose à tous les belges un bulletin d'abonnement sympa et pas cher avec une cartouche dans le package et un pin's que c'en est le cadeau de Noël idéal (voir page 14). Allez, c'est mon jour de faiblesse teintée d'humaine bonté. Je le propose aussi à les suisses, à les luxembourgeois, à tous les francophones et même à les français.

Jonathan Pigeolet (Belgique)



■ Julien nous écrit : "Quand tu testes des jeux, pourrais-tu dire quel mois ils vont sortir en France..." Julien, t'es vexant. Tu penses bien que des vrais journalistes comme nous savons bien que c'est une question que tous nos juliens se posent, ainsi que les autres d'ailleurs. S'il nous arrive de tester un jeu qui ne sort pas tout de suite, parole de scooter, on l'indiquera en caractères CAPITALES GRASSES de manière à ce que même l'ignoble Lafitte, qui est miro, s'en aperçoive. Si on marque rien c'est qu'il est sorti ou qu'il est dans le camion qui l'amène chez ton revendeur. Si par hasard tel n'était pas le cas, c'est que l'éditeur a eu un empêchement de dernière minute ou qu'il se paie notre tronche en nous faisant croire, à nous aussi, qu'il va sortir imminemment sous peu. Par contre, dans les news, on parle de jeux qui ne sont pas encore sortis officiellement en France, histoire qu'on soit pas les seuls à saliver. On va quand même pas être les seuls à souffrir.



Julien Huyghe (59)



■ Tiens, une lettre de High Seb. Ca nous aurait manqué. On s'attache vite à ces petites choses-là. Il nous a lu attentivement et a donc décidé de nous écrire tous les mois ! Parait même qu'il trouve Banzai "G.R.A.N.D.I.O.S.E" maintenant ; comme quoi on a eu raison de continuer. Eh, High Seb, imagines. Tu serais tombé sur une équipe de grands sensibles, le doute à fleur de peau, des dépressifs à la critique. C'était le suicide du magazine. Tu te rends compte de la perte pour l'humanité vidéo-joueuse et pour la littérature du 20ème siècle. Heureusement, on est blindé ; Pour qu'on s'arrête, il faudrait qu'on vende moins de deux fois plus que nos concurrents, l'année prochaine. Sois rassuré, maintenant que tu aimes, tu peux t'abonner, t'as rien à craindre. Concernant son fanzine, après avoir connu un petit problème, tout est rentré dans l'ordre. De toute façon, c'est pas grave, on attendra.



■ "Je m'engage comme légionnaire pour aller casser la gueule à Lafitte et aux horrible concurrents de GEN4 et Banzai" Un vrai fan de nos œuvres, ce Romuald. Ca va finir par une guerre civile tout ça !!! Romuald demande aussi des photo dédiées de toute l'équipe, je vais donc essayer de mettre les têtes de Franck et des autres directement dans le scanner pour te les envoyer, parce que si j'attends les photos d'identité, t'es pas prêt de remplir ton album.

Romuald Kocher (57)

■ Monsieur X (car il n'a pas mis son nom) a des questions qui l'empêchent de dormir (carrément !), je vais donc lui répondre sans détours et sans plus attendre et sans dessus dessous : "Final Fight est-il mieux sur Super-Famicom que sur Super-Nintendo ?" demande-t-il ingénument. "J'ai entendu dire

que sur la version Française les sprites étaient écrasés". Oui que je vais donc vous réexpliquer le gros sac de nœuds des consoles. Au Japon, les consoles sont en NTSC (c'est le standard des télévisions comme pour les télévisions françaises qui, elles, sont en SECAM) et la fréquence d'écran est en 60 Hertz (en France, elle est de 50 Hertz) et c'est ce dernier point qui fait toute la différence. Une image 60 Hertz "passée" en 50 est plus petite et donc donne une impression d'écrasement des sprites. Cela a une incidence aussi sur la vitesse. Le 60 hertz est plus rapide que le 50. Les possesseurs d'ordinateurs, eux aussi, connaissent bien le problème. Ce que tu évoques, en fait, ne vient pas du jeu lui-même, mais de la console.

■ Et voilà le slogan du mois : "Si tu n'aimes pas le super journal Banzai, tu ne deviendras pas un très bon samourai" Il est de Super Seb qui, lui aussi, se propose d'éclater Matthieu comme il l'indique un peu plus loin : "je pratique la musculation et mon sport favori est la boxe française et je me ferai un plaisir de te donner quelques coups, minus !" On va finir par ne plus publier les lettres des lecteurs qui nous agressent, sinon on va avoir des morts sur la conscience. Tu devrais nous envoyer ta photo, réduite évidemment, vu tes 1m90 et tes 90kg (authentique !) pour qu'on puisse la mettre sur le journal et le serveur.

Super seb (59)

■ Malvina voudrait également nous protéger contre tous les vilains-pas-beaux qui nous critiquent injustement et ses petits poings se crispent de colère contenue mais néanmoins douloureuses quand elle entend dire des horreurs sur nous. T'es une brave parmi les braves, Malvina. Quand je serai plus grand, je me marierai avec toi. Je te donne rendez-vous dans 10 ans, le 14 juillet 2002 au bar de la Frégate sur l'île de Ré. Sois pas en retard ! Je

meurs déjà d'impatience. En attendant, elle a un problème avec certains "cheat mode" dans Super Mario 3, entre autres. Malvina, mon coeur, quand tu as des codes avec pleins de lettres bizarroïdes, c'est bien souvent des codes pour une carte qui s'appelle Game Genie (qui est l'équivalent de l'Action Replay). Ce code a du se glisser par erreur dans les astuces, l'm so very sorry, sweetness.

Malvina Millerand (17)

■ Et pour finir, mesdames et messieurs, la perle des perles, j'ai nommé : Matthieu Lafitte. Ce petit-là est dyslexique, ça ne fait pas l'ombre d'un doute. En plus, il est miro, ce qui, à son âge, ne manque pas de nous inquiéter. Notamment en ce qui concerne les bides lamentables qu'il doit se prendre avec les filles. Il dit "cher et néanmoins pitoyable Banzai" alors qu'il fallait dire merveilleux et bon marché Banzai. Il veut "prévenir les collectionneurs de timbres", quand il voit nos photos et observe que la "présentation ne s'est pas améliorée". Il crache sur "la ridicule Game Boy". Il se propose de nous incendier à nouveau si notre "torchon n°4 est du même style". A propos de nos nouveautés, il suggère que nous testions "celles de l'Atari 2600". Je propose que nos lecteurs répondent eux-mêmes aux propos (judicieux, il faut le dire !) du très observateur et bienveillant Matthieu. Matthieu Lafitte a peut-être encore quelques espoirs dans la vie si quelqu'un veut bien s'occuper de lui. Comme nous avons un bon fond et que la solidarité existe chez les lecteurs de Banzai, nous avons décidé de lancer une grande souscription pour lui, à la fin de l'année, s'il ne va pas mieux d'ici-là. Pour financer une bonne paire de lunettes et des cours privés chez un orthophoniste. Allez, courage, lutte, mon petit Matthieu ! Après tout, il y a beaucoup plus handicapé que toi dans la vie.

**ocean**

**GRAND CONCOURS**

**BANZAI**

**GAGNEZ 1 CONSOLE SUPER NINTENDO ET 30 EXEMPLAIRES DU FABULEUX JEU L'ARME FATALE SUR NES, GAMEBOY ET SUPER NINTENDO.**

✓ **QUESTION 1 :**

Sur quelle chaîne de télévision est diffusé le dessin animé PRINCE VAILANT ?

✓ **QUESTION 2 :**

ROBOCOP 3 est-il un jeu Ocean ? Entourez la bonne réponse .

OUI  
NON

**Envoyez vite ce coupon réponse à l'adresse suivante avant le 10 Novembre (le cachet de la poste faisant foi) :**

**OCEAN FRANCE  
25 Bd Berthier  
75017 PARIS**



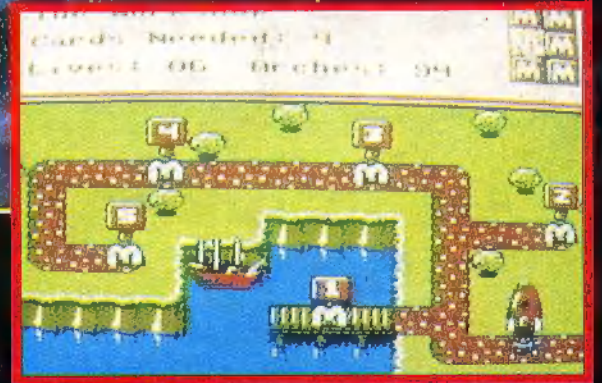
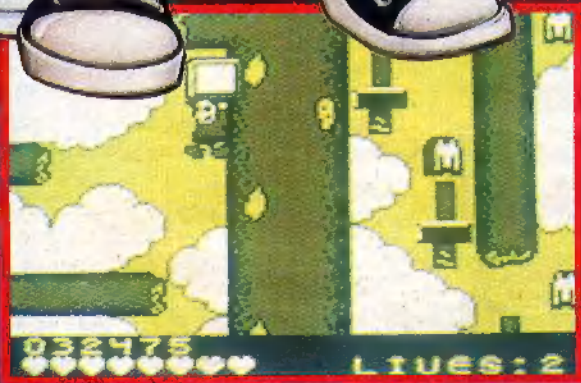
# PLONGEZ DANS LE MONDE MAGIQUE DE McDonald's

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



## McDonaldland™

# GAME BOY™



DISTRIBUTION ECUDIS  
TEL: 72-02-59-00

OCEAN SOFTWARE  
25 BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS  
TEL: (1) 40539286 FAX: 42279573

TM ET © SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

The following are trademarks of McDonald's Corporation:  
M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack,  
Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, Cool Mc,  
The Professor and McDonaldland. © 1991 McDonald's Corp.  
© 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a  
registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.